动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

2011
10 Oct. 月号
总第三十六期
~~零售价25~~
推广价20元

TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热

封面故事『The Zero』

4GB DVD光盘
C80同人音乐合集
C80同人游戏精选
Rance Quest OST
NICO动画月报视频资料
Steins;Gate ios版1-3章汉化补丁



新作简评
Rance Quest
未来Nostalgia

新作速递
东边太阳西边雨
晴れときどきお天気雨
中世纪欧洲骑士风来袭！
少女騎士物語
英雄伝説 零の軌跡（PC中文版）

TYPE-MOON腰斩企划揭秘
外典圣杯战争
“Fate/Apocrypha”秘话

海猫众期待许久的龙骑士07最新作
『彼岸花盛开之夜』详细解读

完蛋了的国王亲赴11区采购，费纸沥血大扫雷

在无尽的循环中寻找救赎
Time Loop 2011
漫谈时间穿越题材新作大内战

抛开二设迷雾，回归一设核心
十六夜咲夜的潇洒一次设定考



赠 原创同人精美海报
面码Q版纸模
创刊号特别多加4张DVD，
包含两款单机大作完整客户端
（正版游戏，需另购激活码）
古剑奇谭
零の軌跡

C80
跨越2000公里的朝觐之旅
扫雷大作战以及秋叶原纪行见闻
冰璃的同人游戏作品扫雷专题

中二病变身闪光弹大师，石头门FANDISC试玩报告
某厨二病的超现充生活
『Steins；Gate 比翼恋理的Darlin’』的闪光弹被害报告

sound horizon

音律地平线

二次元狂热出品

定价：39.8元

十月上旬全国上市

超豪华6DVD组附赠

诞生降世的黎明 归于死亡的夜晚

永恒的音乐王国 幻想的音律地平

只要你现在欢笑在这闪耀的时代

不记憎恨，不抱死憾，我们必定会在此相逢

sound horizon

封面画师：箱入猫姬

二次元狂热

2011 年 10 月号 / 总第 36 期



本期封面作者：K.II
本期封底作者：Domotolain

监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶
(http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华
(http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：晗酱
美术编辑：余小鱼
特约校对：凌风天鹫、glaz、银翼月

广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
淘宝地址：http://amysd.taobao.com
通讯地址：北京市海淀区知春路 113 号
银网中心 A 座 1202 室《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 5 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价 :20 元

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录



【音乐欣赏】
Rance Quest OST
C80 同人音乐合集 1

【视频精选】
NICO 动画月报视频资料

【汉化补丁】
Steins;Gate ios 版 1-3 章汉化补丁

【CG 欣赏】
Steins;Gate Fandisc EV

【C80 同人游戏精选】
～取り戻せ！白き秘宝～
Another Apocalypse II Dual Pagan 先行体験版
BIGBANG BEAT Revolve
Ether Vapor Remaster
小傘崩し
ring^-27

Contents 2011.10

河蟹子の相谈室

图：amyi

●河蟹子的新形象不知大家感觉如何呢？如果可以的话也欢迎帮我设计新的造型哟～而且还有礼物赠送。

●我们的网店进行全面大改版啦，之后的 www.aspot.cn 会变成专门的精品 ACG 图书网上商城，方便大家进行网购。而且从这月开始，二次元狂热系列上进行介绍与合作的同人社团的本子，也都会陆续在网店上选购，这样大家如果不想去挤展，就可以很方便地网购了，我们也在尽力为大家争取一些网购独享的优惠。

●另外，久违的回函抽奖活动又有啦，只要寄回本期调查表并写上详细通信地址（真名，地址，电话号码），就有机会获得天闻角川为《二次元狂热》提供的正版引进漫画和轻小说单行本，包括『丹特丽安的书架』（1～3）、『神的记事本』（1～3，透明海报周边）、『我的妹妹哪有这么可爱』（1～5）、『理科的人』『御宅上班族』、『凉宫春日的惊愕』（前与后）、『凉宫春日漫画合集』以及『新世纪福音战士』（1）等。

【致歉声明】

《二次元狂热》第 32 期 P40 右下第一张图的作者应为"觉醒"，特此致歉。（上期声明中的 33 期应为 32 期）







第 37 期封面:cexo，出自『朱红 Vermeil 前传·赤印 Red Imprint』（Hollowings 制作组出品）
第 37 期封底：阿芸，出自『Antarctique』（右手定则出品）

ID：冬人夏草　女 17 岁
From：上海

请问纸膜上一些非常细小的粘合处怎么处理？我用的是双面胶，有没有更牢固的粘法？多谢~PS：网店的订阅政策非常喜欢哦。

：可以参考我们纸膜上的说明，上面会有纸膜设计者推荐的处理方法。另外我们网店接下来会进行大改版，还会有更多优惠订阅政策哟～而且也会有一些特别的网购赠品送出。



ID：L·C·Phantom　男　17 岁
From：北京

ID：贝尔蒙特
From：上海

胖次是什么？河蟹子终于长大了！胸部也变大了，不知道河蟹子是不是更加傲娇了？

：胖次是脱下来可以变成枪的东西……还有河蟹子才不傲娇呢！

ID：109　男　17 岁 From：上海



ID：黄河　男　18 岁
From：福建

话说这个假期我意外地让文理科的第一名都翻过了一遍2DM，虽说理科第一名一直是咱同桌，但一直仰慕的文科第一的姐姐也看了让我泪流满面……

：少年干巴爹！姐姐以后就是你的了！

ID：蚊香　　女 17 岁
From：福建泉州

昨天刚入手 2DM，带到学校，果断不敢拿出来！同桌妹子说让我看看嘛，果断拒绝——太危险了不可以！不可以！

：诶，都说了多少次了，我们明明是健康向上的好杂志的说，里面哪有危险的内容呀！

ID：胡瀚明　　男 18 岁
From：广东　QQ：393202145

后天就要去大学报到了…没空调怎么办，没热水怎么办，晚上断网怎么办，买不到 2DM 怎么办，妹子太多怎么办…救命啊河蟹子！

：本来还想可怜你一下的，看到最后一条还是决定拖你出来批斗下！另外欢迎上我们的官网订购 2DM~

ID：小桃　　男　15 岁
From：北京

最近好累……河蟹子来安慰我吧～学习什么的都是浮云，保健体育万岁！

：笨测召的闷声色狼表示保健体育什么的一定要学好。

ID：此奶加咸　男 18 岁
QQ：278958201

求河蟹子解梦。我在 C80 结束那天晚上梦到硬盘烧了。这个暑假我已经真・烧硬盘两次了。

：嘛，如果硬盘里面没有和谐物的话应该是不会被烧坏的 \(^o^)/ 你把危险的内容都清空就一定不会再发生烧硬盘的杯具了！

ID：然然天 男
From：水泥管中

最近研究生理、法律，得知 XXY 基因的人，自控能力低，杀人、强 X 都不犯法，请问如何改编自己的基因组啊！！好想加一个 X 啊！

：话说 XXY 就是传说中的双性人么，就是那种可以方便地自攻自受的生物吧，这年头大家的愿望真是奇怪，大概连神龙都会困扰吧 = =|||

ID：宁恺　　男　　16 岁
From：广西

每次看到二次元里介绍游戏的文章，都害怕被剧透而跳过剧情。但这样一本书就会有四分之一没看了，好纠结啊。河蟹子你说我该怎么办啊！

：这是催促你不要漏掉好游戏的好方法，快去补游戏吧先。

ID：车松泽　男　17 岁
From：沈阳　QQ：502170712

这期非常给力，剧透一个接一个，有好几个 Gal 都挺感兴趣！

：LS 的同学你看看，这不是剧透的功劳么！（喂……





■ 制作：阿姆莉

Real Onion News in 3D World
蛋疼囧新闻

文 / 秋叶 责编 /JEDI

>> 最后的理想乡，伪娘游戏大全 2009-2011 发售

当“伪娘”这种萌属性成为大家喜闻乐见的元素之后，伪娘经济学也就应运而生了。业界两大伪娘杂志之一的『おと☆娘』编辑部此次为大家带来了一本网罗了带有伪娘元素的美少女游戏的综合图鉴，其中共收录了 87 款这几年内发售的优质伪娘游戏，而登场的人物总计达到了 96 人，如果大家按图索骥，达成伪娘百人斩不再是梦想！本书的主要内容是 87 款游戏的简介和其中的伪娘角色的介绍，同时还打出了比较权威的伪娘排行榜。书中另有来自伪娘游戏的制作人的点评和访谈，相信这些变态绅士们的寄语会让伪娘爱好者们感同身受吧。本书附录的 DVD 中附送了介绍的那些伪娘游戏的体验版、宣传视频以及主题歌。最近刚刚发售的大热门伪娘游戏『女装山脉』也赫然在列，于是大家又可以一起 yooooooooo 了。

>> TMA 版 SG 情报进一步公开，定名「Layers;Gate」

随着炮姐和小圆的 COS 剧的发售，TMA 又暂时迎来了一段沉寂期，之前发售的『非日常』是他们再一次拿京都动画的作品开刀，不过因为『日常』并不能算是大热门作品，也没有引起太大的话题性。不过由于つぼみ小姐在博客中的及时更新，大家也得以在第一时间追踪到了 TMA 的最新动向，他们即将推出的 COSPLAY 动作片的原作是 5pb. 的大热门游戏『Steins;Gate』，つぼみ小姐将要饰演的是中二男主角凤凰院凶真的青梅竹马真由理。而根据 TMA 的官网更新内容来看，「Layers;Gate」将在 11 月 25 日同时发售 DVD 和 BD 版，看来 11 月底大家就能进入全新的世界线了 XD 虽然官网暂时并未给出具体的演员情报，不过他们的御用男主角五郎在博客上透露了一些新作的相关情报，“LG”的内容将还原动画版第六话「比翼のダイバージェンシス」的上半部分，他没有悬念地饰演男主角冈部伦太郎，男二号ダル则将由别人出演。

>> 属于腐女子的烂手鼠标垫，不来一发么！

说到今年热门的女性向作品，大概就是『虎 X 兔』和『青之驱魔师』这两部动画了，紧跟时代潮流的同人社团们自然是不会放过这样的话题作的，同人社团 Prototype03 就在最近推出了虎兔的一款同人周边——巴纳维臀部鼠标垫。见多了烂手鼠标垫的读者们大概不会觉得这鼠标垫有什么新鲜的，不过和男性向的烂手鼠标垫不同，女性向的鼠标垫还是相当含蓄的，至少角色身上的衣服是完好的，也没有沾上奇怪的液体，当然男人脸红的表情似乎让色气度提高了很多个百分点……苦于和身边的腐女子没有共同话题的阿宅们不妨考虑入手一个，也许她们看你的眼光就会完全不同了哟 ~

>> 永远 17 岁的女教师，井上喜久子 COSPLAY 出演 NHK 节目

永远的 17 岁教教主井上喜久子姐姐预定将在 9 月 22 日和 29 日出演 NHK 的节目「爆笑問題のニッポンの教養（爆問学問）」，她一直为这档节目担任旁白，不过在 22 日和 29 日的节目中将会以女教师的形象出镜。从已经公开的剧照来看，井上姐姐还是颇有女教师的高雅气质的，不过大家都知道这个职业也经常出现在爱情动作片里就是了。另外不得不吐槽的是，果然是岁月不饶人，就算再怎么标榜自己是永远的 17 岁，年过 40 以后还是会显老啊，所以我们这次才会看到 17 岁的女教师而不是女子高生了吧 = =|||



二次元偶像进军三次元，银河的妖精代言美颜器广告

PIA株式会社在9月12日发布了人气便携式美容家电产品喷雾美颜器“うるおい美肌ケータイミスト（滋润美肌携带喷雾器）”，而这款产品的特别之处在于它并没有找来现实世界中的某个明星或者模特来做代言，而是一反常道地请来了『Macross F』中人气超高的女王雪莉露给产品代言。据该公司介绍，这款产品的目标消费群体是每天努力工作的职场女性，而启用银河妖精作为代言人的最大理由除了她美丽的容貌以及天使的歌喉外，更是因为她在动画中表现出的对待工作时的不懈努力，负责宣传的工作人员相信雪莉露的这个特质很容易就能引起职场女性的共鸣。不过说了这么多，到底有多少OL看过MF呢，真是让人担心呀……



ClariS 演唱黏土系列主题曲，微型黏土明年1月发售





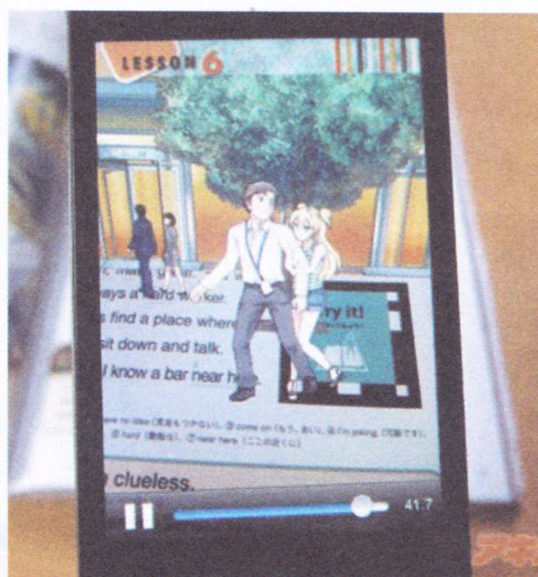


ClariS这个现役女子初中生组合随着俺妹热潮的上演也越来越受欢迎，她们最近新作频出，眼球度可谓超高。刚刚发售的“俺妹”系列最新卷中，这个组合也被作者写进了小说中，也让原本就有很高现实度的小说变得更加真实了。她们的最新单曲「nexus」还作为“俺妹”小说的主题曲发售，相信这在轻小说界也是破天荒的头一遭吧。单曲CD中收录的「アナタニFIT」更是被奸笑社选作了黏土系列的主题曲，不得不让人惊叹。ClariS自出道之后就以歌手年纪较小为由没有把她们的真实形象展现给fans们，而是选用了卡通插画作为组合的形象。奸笑社还特意推出了ClariS的迷你黏土，来为她们造势，看来虚拟偶像和现实偶像之间的境界线会越来越暧昧呢。

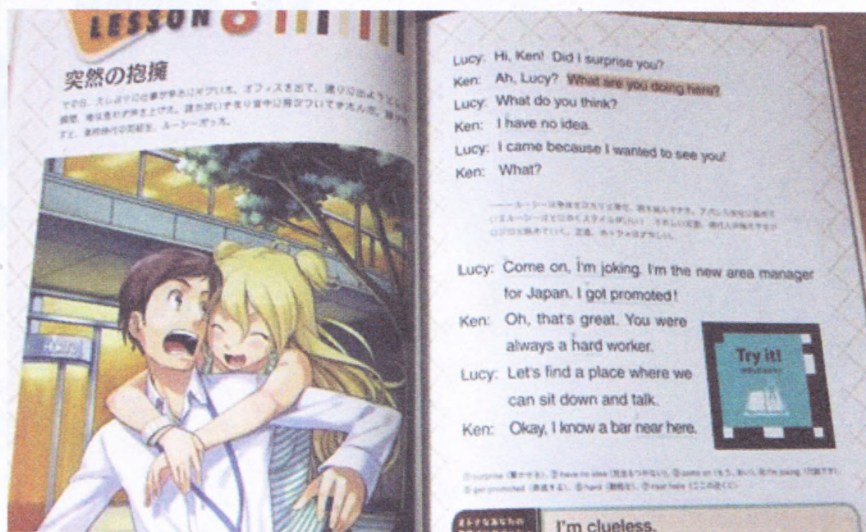
次世代型英语教科书发售，日本人中二时代的回忆







由东京书籍和BandaiNamcoGames共同企划的、以日本中学英语教科书为蓝本制作的学习类参考书「ミライ系NEW HORIZONでもう一度英語をやってみる（靠未来系NEW HORIZON再学一次英语）」在9月上旬正式进入秋叶原各大书店。本套学习参考书编撰时参考的蓝本“NEW HORIZON”是全日本初中范围内使用最广泛的一套教材，因此书中的出场人物对于很多日本人来说非常熟悉而亲切。新编的参考书中延续了原版中的故事，男主角池田健从国外回到日本，巧遇当年同班的青梅竹马岡田由美，而他在美国时的同级生美国女孩露西·史密斯也因为工作原因来到日本，三人之间发生了给人三角恋感觉的故事。这本参考书除了使用了动漫感觉的插画以外，还由BandaiNamco提供了黑科技支持，使用iphone、itouch、ipad终端的AR扩张现实技术可以再现书中的场景，可谓未来感十足。要是哪天我们的李雷、韩梅梅也有这等待遇就真是碉堡了！



マキシマ特别版 GK 手办涂装完成品登场！

■文 /E2046 ■责编 / 秋叶 jedi ■美编 / 余小鱼

—— 信息 ——

产品名称：マキシマ特别版（涂装完成品）
高度：25.00 cm
重量：20 kg
配件数量：8 件
比例：1/8

本篇专题介绍的是来自经典 RPG 游戏“光明”系列最新作『光明之心』中、负责指引主角的マキシマ这位神出鬼没的美女，漂亮长相和华丽服装使她成为登场角色中非常引人注目的一位。

在这款マキシマ的造型方面，我们直接将游戏插画中之造型完全实体化展示出来，过腰马尾画出一道弧线，优美细腻的服装完美立体化，造型独特，漂亮地将 Tony 氏所设计的神韵重现！

耳饰闪闪发亮，长而飘逸的马尾增添了几分神秘感，前后缕空设计和腰部巨型蝴蝶结都是亮点，傲人上围亦非常性感！

▼刀盘上刻着六芒星，加上特长刀身，异常威武。



▼ 下方印有立体图腾，裙内有层半透明材质的短裙，若隐若现！



▼ 裙子形状亦给人有关剑的联想，搂空的放射状设计，绝对切合主题。



▼ 靴子立体感十足。







▲整体来说此作造型突出，还原度极高；Tony 老师的画风的确很对胃口！

▼ 在面相方面，她天使般的面容透过高超的涂装技巧再度呈现。



▼而细节上，就连她手中卡片上图案也精美地绘制出来，Gathering 的涂装功力在此可见一斑。



▼ 从背影来看，手办将设定中华丽的长裙原本地重现，背后的蝴蝶结用色十分精美。



▼ 而在另一只手中的精炼之刃武器，在刀柄上也细致的将图案表现出来了。



▼ 作品附带专属展示台以及原装设计精美封面包装。





之前提到的独家特别版，当然是指她那身浅色长裙及雪白长发了，绝对能使你一见难忘吧。▲

东边太阳西边雨
晴れときどきお天気雨



晴れときどきお天気雨

- 名称：晴れときどきお天気雨
- 类型：ADV
- 制作公司：ぱれっと
- 脚本：NYAON
- 原画：くすくす ，柚木ガオ（SD 原画）
- 发售日：2011 年 10 月 28 日

——くすくす ×NYAON时隔3年的完全新作

■文 / 如月千华 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 晗酱 余小鱼

Story

这是一个神明会下凡与人们一起过普通生活的世界，相传全日本有近万位神明居住在凡间，我们的故事便以迎接一位新的神明的到来为开端。主人公春日井祐也是一名御凪学园的学生，由于本次将到来的神明将转入御凪学园，身为学生会副会长的祐也便参加了欢迎神明的活动。可在活动中所有人意料之外的事情发生了：不知为何突然从天而降的神明正好落到祐也身上，两“人”顺势亲吻在一起……



かすがい なずな
春日井 なずな Kasugai Nazuna

嘿嘿……哥哥发愁的表情，真可爱！

比祐也小两岁妹妹（目前来看应该是实妹），御凪学园的一年级生。由于以前交通事故的后遗症，她几乎无法自己站立和行走，至今过着轮椅上的生活，再加上从小身体就比较弱，本应是个标准的悲情少女，可她性格却格外开朗，待人亲近，往往给人精力过剩的感觉，总是让哥哥祐也担心不已。由于双亲目前在国外出差，她与哥哥两人在一起生活。





いなのかみ かなえ
稲乃神 香奈惠 Inanokami Kanae

变成我的祭品吧！

本次被派遣到御凪镇神社来的“菜鸟”神明（看名称应该是一个掌管丰收的神？），在学园转入了祐也等人同一个班级。身为神明不但没有相应的威严和气度，性格朴素甚至有些冒失和天然，而且灵能力似乎相对贫乏，在学习成绩方面也是吊车尾。不过正因如此，她显得格外有亲近感，很容易交往。她得知祐也能弥补自己能力的不足而缠着他成为自己的“祭品”。

やまがみ あやね
山上 绚音 Yamagami Ayane

……我不想要什么朋友

御凪学园的一年级生，同时也是祐也的妹妹なずな的同级生。外表看起来很少表露感情，待人冷漠，可实际是个比较害羞而弱气的女孩子。她不擅长与人交往，在教室里被其他人孤立，唯独与なずな关系亲密。另外，从姓氏就可以看出她的真实身份是当地的“山神”，也是市区外山中神社的管理者，从能力上可以说与香奈惠正好相反，各方面都很优秀。不过在学校里她隐瞒了这一身份。



さくら みずき
佐仓 水希 Sakura Mizuki

我怎么总是这么多管闲事呀…？

御凪学园的三年级生，祐也的青梅竹马兼同级生，并与他同为学生会的一员，是一个性格开朗、要强，又喜欢照顾别人的女孩子。自祐也一家人搬来之后他们已经共同相处了10年时间，现在两人虽然并没有交往，却被周围的人当做是“常年携手的夫妇”。她家是商店街的日式点心店，或许受此影响，她本人对外来点心和西餐带有莫名的敌意。

Feature

原画くすくす与剧本NYAON的组合是近年涌现的新秀中颇受瞩目的一组。老一点的玩家应该还记得，早年他们还在light社时的处女作『Sultan』和第二作『Dear My Friend』都不是特别抢眼的作品，剧本和制作方面各自存在硬伤；然而06年之后转投ぱれっと（染色板社）的『もしも明日が晴れならば』却表现出惊人的进步，成为不少玩家中心的神作；再过2年的『さくらシュトラッセ』虽未超越前作的成就，却也能看出他们在逐渐寻找自己的特色。这一过程中，不管くすくす还是NYAON，我们都可以对他们的努力做出肯定。

又一个2年之后的2010年，染色板在8月的宣传活动中首次公布くすくす×NYAON的最新作『晴れときどきお天気雨』。他们只挂出一副大宣传画，开设了一个形同虚设的官网，便吸引了众多玩家关注，网上各种议论和猜测络绎不绝，可见其人气之高。纵观两人以前的作品，从『Dear My Friend』中受到特别待遇的巫女夜月线，到后来的幽灵，再到前作的魔女娘等等，幻想要素始终是一大特色，而本次则更是将目标转移到神仙身上。不过从故事背景和人物设定来看这与其说是讲神明的故事，不如称为魔法少女风——如果说前作的魔女娘是西洋风魔法少女，那么本作便是与之相对“和风魔法少女”了吧。至于剧本本身，日方杂志称这将是一部把『もしも明日が晴れならば』的“感人肺腑”与『さくらシュトラッセ』的“妙趣横生”结合在一起，融入诸多要素的多彩生活剧，当然，我们都知道真要达到这样的目标并不容易。

从游戏已经公布的体验版中来看，第一女主角香奈穗很难摆脱前作中某魔女的形象，而她“神明”这一职位比起一般印象中高不可攀的印象，倒是像一个会点法术的“公务员”。令人最为意外的是，『明天放晴』中的女主角之一——巫女珠美在体验版中非常活跃，或许『放晴』的FANS可以期待她在本篇中的表现？当然，推倒是不要想，这个珠美已经没有了原作初期那种傲气，现在成熟了很多，显然是已经调教过了！（什么？NTR？你何苦和自己过不去呢……）

英雄伝説 零の軌跡



英雄伝説零の軌跡

- 名称：英雄伝説 零の軌跡
- 类型：RPG
- 角色设定：エナミカツミ
- 制作公司：FALCOM
- 发售日：2011 年 8 月 28 日（PC）

Story

大陆西部，克洛斯贝尔自治州——

曾经处在埃雷波尼亚帝国与卡尔瓦德共和国的夹缝间，被激烈的领土争端所蹂躏的这片土地，如今成为了大陆屈指可数的贸易・金融都市，并不断发展，畅享繁荣。

另一方面，来自埃雷波尼亚帝国和卡尔瓦德共和国的压力也在无形中增加，在两大国的授意下，议员・官员重复着丑陋的政治斗争和贪污行为。同时，黑手党和国外犯罪组织也在暗中抬头，意图进行争斗。在此种境况下，4 名年轻人聚集到了失去市民信赖的克洛斯贝尔警察局中。在普通人眼中不同寻常的他们被分配到了名为「特别任务支援科」的新部门，虽然所面对的现实十分严峻，但他们仍然决定要齐心协力一同前进。

——这是一个讲述试图跨越『壁障』的年轻人们，以及活在大都市光与影中的人们生存方式的故事。



Feature

游戏所有内容皆继承于『空之轨迹』三部曲。由于故事中的「特别任务支援科」是一个与游击士协会很相似的组织，于是在故事支线中穿插各类依赖的游戏流程依然不变。作品中故事的舞台——自治州的地图比前三作更小，人物活动的空间有限。虽然长达 6、70 小时的游戏时间中场景缺少变化会让人有些疲劳的感觉，但 FALCOM 不愧是被 FANS 称为“如今唯一认真写剧本的公司”，本作在剧本和人物方面的用心则能让玩家心悦臣服。只不过当我们知道续作『碧之轨迹』的舞台依然没有走出自治州时，就不免抱怨一句：说好的帝国呢！？说好的共和国呢！？难道『轨迹』系列还能再战十年！？

战斗系统方面，速度决定行动顺序，战斗场景内的移动，导力器等等设定与前作差别不大，但是几项参数的变化却使游戏内战斗的感觉产生了极大的变化：物理伤害的大幅减小，BUFF 时间缩短，CP 累积加速……前作中普攻王道的打法在本作不再适用，技和术的地位大大提升，特别是后期的最高级别的魔法虽然咏唱时间很长，但那横扫千军的威力的确能给人“物超所值”的感觉。

Comment

曾于 2010 年 9 月 30 日发售的 PSP 游戏『英雄伝説　零の軌跡』对公司 FALCOM 及其追随着们来说是一款意义深远的作品。因为这是曾经被誉为 PC 领域日系 RPG 王者 FALCOM 第一次在家用机平台首发自家的重头作品，这举措被不少“法老控”认为是一种“叛逃”。不过，FALCOM 这看似抱 SONY 大腿的行为，实则为无奈之举。

作为一家小作坊级别的游戏公司，FALCOM 于 PC 平台的作品全部经由代理商 SOFTBANK 才能上市销售。可由于数年前『双星物语 2』一败涂地，在软件方面把关严格的 SOFTBANK 把 FALCOM 列入黑名单。其后 FALCOM 将市场转投至 PSP 平台，却立刻取得了惊人的成绩：『空之轨迹 FC』PSP 版的销量比 PC 上的三部曲加起来还要多，瞬间将公司多年的赤字刷黑，那么继续坚持这条路线也是理所当然。这款『零之轨迹』作为正式公司进军家用机市场的第一炮，累积 15W 份的销量对这样一个小作坊来说也算打得响亮，不少法老控也都为公司转移成功而欣喜——只不过，直到续作『碧之轨迹』即将发售的今天，FALCOM 本社至今没有公布推出 PC 版捞钱的计划，于是对于没有 PSP 的玩家来说，夏末上市的 PC 中文版就成了一根救民草，而对于已经用 PSP 玩过游戏的玩家来说，先不提这 PC 版中文翻译如何，除了原本游戏中的视频部分照搬了 PSP 版的素材，所有画面全体提高至 PC 标准的分辨率——至少我们可以少看一点狗牙了嘛～

Walkure Romanze ［少女騎士物語］

- 名称：Walkure Romanze［少女騎士物語］
- 少女骑士恋爱 ADV
- Ricotta
- 原画：こもりけい、ひづき夜宵
- 脚本：北川晴、おるごぉる、他
- 发售日：2011 年 10 月 28 日

Ricotta新作『ワルキューレロマンツェ［少女騎士物語］』

中世纪欧洲骑士风来袭！

Story

本作的主题是场面宏大、服饰华丽的中世纪欧风运动ジョスト（骑马枪比赛），男主角水野貴弘以成为给那些比赛的骑士们提供支援的ベグライター（骑士辅佐）为目标，开始了自己的学园生活。貴弘在自己小时候曾经遭遇过一次重大的挫折，当时他在自己的祖国被誉为ジョスト的天才，参加少年组的比赛时完全没有敌手。不过他为了测试自己的实力到海外留学期间，在一次ジョスト大会的决赛中受了重伤而不得不告别了这项运动。

一年一度的ジョスト大会即将到来，学园内的气氛逐渐高涨，貴弘邂逅了几位少女骑士，并且产生了要在后方给她们提供支援的想法，下定决心要成为她们强大的搭档，并且目标直指大会的冠军。

曾经遭遇挫折的天才少年骑士和他将要辅佐的少女骑士们漫长的战斗就此开始……

Feature

本作来自 2007 年设立的比较年轻的美少女游戏厂商 Ricotta，该社在 2008 年 6 月发售了处女作『Princess Lover（公主恋人）』，取得了不错的成绩。处女作还在 2009 年播放了一季 TV 版动画，并在去年发售过两卷工口 OVA，游戏的小说和漫画改编也顺利进行，算是在跨媒体改编方面获得了不小的成功。时隔 3 年，Ricotta 终于定下了第二部作品的发售日，不过还是经历了跳票风波，发售日从最早确定的 6 月 24 日调整到了 10 月 28 日，看来三年的制作周期对他们来说并不够充裕。

Ricotta 这个品牌名称原意是指一种意大利产的芝士，由此我们也不难理解他们在游戏中着重强调的欧式贵族风情了，处女作『公主恋人』讲述的是男主角和贵族大小姐甚至是欧洲某国公主之间的恋爱故事，而新作『少女骑士物语』中的女主角们虽然没有那么高贵的身份，却也都是高雅的大小姐形象，ジョスト这项运动更是充满了欧式的古典浪漫之美。本作中こもりけい继续担纲主力原画师，他强烈的御姐画风也很好地匹配了游戏的整体氛围，而且热爱放尿 PLAY 的こもりけい经过几年的修炼，相信会给大家带来更加新鲜的体验，有特殊癖好的同学们敬请期待吧！游戏中气质高贵的大小姐们和各种羞耻 play 之间的巨大反差大概也是 Ricotta 作品吸引人的重要一环吧 XD









ランス クエスト（RANCE QUEST）

■文 / 猫流 ■责编 / 秋叶 ■美编 / 余小鱼

原画	织音
监督	TADA
音楽	Shade 等
发售日期	2011 年 8 月 26 日
推荐度	9.5
画面	8.5
剧情	9.0
音乐	9.5
游戏性	99999
时间 cost	10
其他	10



作为 ALICESOFT 的当家品牌兰斯系列的第八部正传作品，『RANCE QUEST』（以下简称 R8）早在发布之初就受到了无数 FANS 的热切期待，毕竟距离前作『战国兰斯』已有 4 年之久，自『鬼畜王兰斯』开始越做越好玩的兰斯系列究竟在冠以日本国民级的『DRAGON QUEST』之名后又会以怎样的姿态降临到玩家面前呢。

系统 SYSTEM

在 GALGAME 圈中论游戏性 A 社称第二就没人敢当第一，因而评价一款 A 社的游戏系统要占很大的比重。正如标题所示，本作的系统由无数任务构成，无论是剧情的发展、事件的触发都围绕着各个任务来进行，这一点与 6 代『塞斯崩坏』（以下简称 R6）中的事件玉系统较为相似，只是在 R8 中所有的任务都是可以无条件重复进行的，即使任务失败也没有任何损失，也因此并不存在选错选项或 GAME OVER 一说了。战斗系统方面与同样是正统 RPG 的 R6 也有着相当程度的类似性——明雷暗雷相结合的遇敌方式、人物行动气力的限制、前排后排的战术体系、迷宫中各类要素的设置都让人无比怀念 R6，只是 R8 从视角上来说迷宫内由第一视角变为俯视视角、战斗时由俯视视角变为第一视角……当然细节上的调整和改变还非常之多的，这就使得两款游戏玩起来有本质的不同。

简单来说，R6 的感觉是战斗系统服务剧情系统，一切的战斗都是围绕剧情来展开的，即使是最后为了无苦无茶的枯燥练级也是如此，因而 R6 可以打一遍就完，也并没有二周目什么的设定；而 R8 则感觉是剧情系统服务战斗系统，一切非主线剧情都是以战斗为目的展开的（卡拉女王那蛋疼的诅咒直接就是为游戏系统而设计的就不说了，奈落之王哈尼魔人老实在家种田也会中枪），换句话说本作一切只为战个痛快，觉得敌人不够强？五周目五倍强度的敌人在看着你……觉得练级好容易？十次转生后六倍的升级经验在等着你……可以说，本作的一切设定都只为了更快更高更强的奥林匹克精神（大雾），每当我们认为已经无敌了而开新的周目时都会被各种各样奇奇怪怪的东西虐得体无完肤，而转生系统与道具品质系统的设定也促使玩家在获取更强大力量的道路上停不下脚步……“人物每转生一次都会变得更强哦亲 ~”“最好的 + ⑤ 9 赋予带成长的 AA 装备你要努力刷哦亲 ~”“在商店里不停的买装备质量会变得越来越好哦亲 ~”“每捐 25 个道具我会随机给你个好东西卖哦亲 ~”……因而 R8 的最大乐趣，就是一个字“战（shua 一声）！！”











剧情 STORY

R8 的剧情紧跟前作 R7，讲述兰斯离开 JAPAN 回到大陆寻找为希露解冻的方法顺便啪啪啪各地美女的故事（反过来理解也可以……）。但实际上本作主线故事发生的地点只是在コパ帝国边上的卡拉之森，主线也可以概括一句话为兰斯与卡拉一家子欢乐的一窝端故事……又因为卡拉女王蛋疼的诅咒，本作实际上是由兰斯在各地寻找 Lv35 以上的美女回来日后重练的一个个小故事组成的。并且因为这作基本没涉及到较为严肃的ヘルマン帝国（除了最后），也几乎没怎么牵涉到魔人（カイト真正意义地走了个过场，サテラ惯例来卖个萌、哈尼魔人则连情节都没有就莫名其妙的被日翻了……），有的只是后宫们齐聚一堂打打小怪兽，互相争个风吃个醋什么的，最后希露的诅咒也因为卡拉女王能力与魔王相比的不足而没有得到解开……因而从剧情上来说 R8 是真正的小品之作。不过小品之中往往透露着大智慧，R8 在轻松之余接连为我们挖了无数大坑——以前一直感觉在卖萌的 AL 教团逐渐浮上水面的阴谋、ヘルマン的乱上加乱、按耐不住寂寞也要来登上历史舞台的恶魔王还有最后可能是无意得到哈尼魔人的魔血魂而变成了魔人的利兹娜……这些都透露着 R8 可能是最后一个轻松作这样的信息了……　不过这些其实都不重要！因为我们有女儿莉赛特！！

角色 CHARA

既然是轻松愉快的战斗作，那么让玩家在角色上获得最大程度的满足自然是首要考虑的。因此在 R8 中我们看到了历代后宫中人气角色的一次大集合，这点从系列最热闹的一个封绘上就可以窥得一斑。基本上除了那些离不开原职位的高人气角色都到位了，连妖怪王和毛利都纷纷发来了贺电，并且在队伍中我们欣喜的看见了像阿尔卡特、卡玛、米露、维琪妲这样的怨念类高人气角色，也看到了像历史上间接引发了人魔大战的弗洛斯托巴因老婆婆以及『斗神都市 1』女主角库米克的父亲阿烈基山塔这样的传奇性角色（一开始还

奇怪大叔你哪位啊 77 的才能界限在人类里能排进前 10 了……）可以说照顾到了方方面面。而新角色们也不甘示弱，无论是集凌波与长门萌点于一身的库鲁库、将宅这个属性发挥得淋漓尽致的宅女雅典・努、还是很有 MH 风的狩猎女阿姆兹・阿库、乱萌一把的野人娘奇葩子（キバ子）都让人很想在接下来的作品中继续看到她们（除了库鲁库几乎都不可能了……）。

然而，这种大杂烩的角色乱入档对编剧的水平可以说是一次严峻的考验，令人失望的是本作非主要角色的路人化状况极其严重，绝大多数角色都只有一段剧情，还有几个角色估计是实在想不出让她们加入的契机了，直接用在迷宫里开卷轴这种奇妙的方式出现……并且最不能忍的就是没有专属的 H 情节，每个人也只有一句话不一样而已，感觉和自创人物已经没什么不同了……这一点可以说是编剧上的最大败笔，也是让我们看到游戏有赶工痕迹的地方之一。并且唯一可以看到角色关键剧情的后日谈也只能用坑爹来形容有木有啊有木有……近两作中一直陪伴在玩家身边的最佳损友铃女竟然永远的离我们而去了，傻大姐利兹娜竟然变成了集猜忌与危险于一身的魔人，本作中一直作为主角跟班拥有冒险理想的水手服少女幸子最后竟然被面包店的路人甲 NTR 成为了人妻，从 R6 时就一直憧憬着兰斯的玛随后被兰斯侵犯而对其大失所望……更有成为了化妆品代言人的狮子女、变成了保姆的库莱茵、开始卖春药的米露、被人包养了的奇葩子、一辈子再也没出过门的宅女、世界观崩坏的海贼女、逐渐变成 AV 女友的歌星女、航海失踪了的诺亚方舟、以后也确定无法日到的修女赛尔……每每想到这些角色的未来就一把鼻涕一把泪啊，只能愤而再开游戏，继续与小怪做一辈子的生死纠葛……不过其实这些都不重要！因为我们有女儿莉赛特！！经过『大帝国』中真希的过渡，R8 中对女儿莉赛特的刻画以及情节设置已经只能用登峰造极来形容了，群众们纷纷表示已经预料到女儿会很萌，但没有预料到居然会这么萌，兰斯你到底是积了多少辈子的德才能生出与你这么不像的女儿的啊……而相比之下孩子她妈帕斯特尔就比较悲惨了，一开始的强硬无比和有了女儿后的性格暴跌都让我们体会到了一个母亲为了凸显女儿的萌点而牺牲自己的形象是多么的用心良苦（雾），而两者的反差也让都让我们觉得如果能有个这样的女儿老婆神马的就可以完全不要了嘛！（喂）









画面与音乐 GRAPHIC&MUSIC

进入高清时代后兰斯系列的画面就变好看了许多，与主流游戏虽然无法相比，但也说的过去。而织音大大的画风十几年来虽然变化不大但却愈发细腻，R8 中的人物相对 R7 来说普遍丰满圆润并萌化幼化了许多，虽然也有人大喊崩坏，但个人感觉总体而言立绘和头像都好看了不少。然而本作最让人觉得有赶工之嫌的除了剧情以外就是画面要素的缺斤少两了。首先是 CG 数量的严重不足，严重到本来就比前几作少的 CG 总数中还有近一半是人物立绘在凑数……其次是 3D 建模的异常稀缺，稀缺到虽然是个 3D 游戏但在游戏中能被称之为人的 3D 模型你只能看到一个在地图上跑的 Q 版兰斯，在那个操作莉娜大闹卡拉之森的任务里我们操作的竟然是个

很有超现实感的光标－－……而在战斗时对面的敌人中我们除了最后的几个 BOSS 外也几乎看不到除了常见 MONSTER 以外的模型，经常会出现“任务最后与某 BOSS 战斗——BOSS 召唤出 MONSTER——打常见的 MONSTER”这样让人无可奈何的桥段，更不用提 TADA 原本在开发日记中提到的会出现的志津香战志津香这样的情况了……并且女子 MONSTER 的种类也感觉略少，调教 CG 也略显简洁，好在有使魔系统多少弥补了这系列一大特色的缺憾。

音乐这个问题仁者见仁，个人感觉本作的不少 BGM 还是很棒的，尤其是超有 FEEL 的兰斯城建成后的主界面 BGM，笔者在暂离游戏时基本也都会开着这段音乐，百听不厌，另外各类迷宫场景的 BGM 也普遍具有很高的素质，让人在一遍又一遍刷迷宫时也多了份留恋。游戏中复古的 FC 效果音也很有特色，虽然一如既往的没有语音但在不同角色说话时不同的效果音听着喜感十足，希望这个很有创意的折中之策能在接下来的作品中延续下去。然而本作另一大硬伤没有 OP 和 ED 这一点着实让笔者感到不解和蛋疼……A 社近年每个大作的 OP 都会引起一大波二次创作的潮流，但这一作在打开游戏界面后直接就进主菜单了，让笔者一度感觉是自己玩的版本出了问题，而通关后也只有个带着后日谈的 STAFF 表，难道制作经费已经紧张到做个 MAD 都不行了么……





愿望与其他
OTHERS

游戏中有个很有意思的设定，就是可以联网查看所有在网用户的游戏进度和数据统计，笔者截稿前的数据显示只有不到 10% 的玩家进入了二周目以后，但是有 56% 的玩家游戏时间超过了 40 小时……（笔者显示的游戏时间是 12 日……OTZ）这也足以证实本作无愧于 TIME KILLER 的名声。

本身定位为小品级的 R8 在后宫大集合式的欢笑中为我们带来了各种快乐，然而到头来希露并没有被解救，卡拉之森也只能作为一个爱的驿站，兰斯的下一个目的地ヘルマン帝国以及最后的魔物之地必将会充满艰辛与泪水。从最强剧透集『鬼畜王兰斯』中的设定中我们知道兰斯朝思梦想的ヘルマン帝国王女希拉是个吸毒成瘾还一直被父亲日的破鞋，部下中有在 R3 中明显被放水的人类最强女米涅芭，还有与赤色死神林克齐名的醉豪劳力士……而肯定会遇到的魔人中有个实力二流但挖墙角功夫一流的鬼畜扶他美杜莎，还有个实力一流仇恨值也是一流的魔人赤眼……私以为兰斯要找到解救希露的方法最终一定是要杀穿魔物之地战翻各路魔人最终找到在时空缝隙中的希尔来解决的……并且在 R8 中的种种 FLAG 也都暗示着 R9 和 R10 可能将不再轻松，已经被后日谈完结了故事的无数角色，以及兰斯一口气留下的这么多后代都在某种程度上预示着故事的走向……铃女都挂掉了，利兹娜都变成魔人了，那么下一个被拿来开刀的主要角色又会是谁呢……与兰斯命运相连的十条红线是否有着别的意味呢……好吧其实这些都不重要！因为我们有女儿莉赛特！！（你够了……▲





未来ノスタルジア

■文 / 大山同学 ■责编 / 秋叶 ■美编 / 余小鱼

画面	8.5
剧本	7.5
音乐	8.5
演出	9.5
附加	9
总评	80



自从主力画师岩崎考司脑溢血去世后，PurpleSoft 就有种一蹶不振的感觉，一连推出的好几部作品不仅剧本一如既往地表现平平，而且画面也失去了当年的吸引力，就连看家的动态背景演出和高质量 OP 动画也有种江河日下的感觉。然而，就在这种几乎跌到谷底，快连原画家的工资都开不出的情况下，PurpleSoft 放手一搏，把写出社内最受好评作品『明日の君と逢うために』的镜游请了回来。于是，就有了本作的诞生。



作为几乎没有完整地跑完过 PurpleSoft 任何一作的人，笔者本来也对本作没什么兴趣，但偶然的机会下，我意外地在 PurpleSoft 的主页上看到本作预约售罄的声明，好奇心驱使之下就抱着反正试试不要钱的心态装上了——于是这居然就成了我第一个全破的 PurpleSoft 作品。

由于前述情况，PurpleSoft 的现状其实并不乐观，甚至还传出了去年作品里的原画师到现在还没收到酬金的不利传闻，因此本作从制作班底的选择上就能嗅到背水一战的味道。

首先原画放弃了一直没怎么培养成型的皐月徒兎和一堆迷走选择，直接把在 C:Drive 久经锤练的克挖了过来。事实证明这个选择是对的。尽管以拔系为主的 C:Drive 与坚持纯爱路线的 PurpleSoft 似乎有点合不来，但对玩家来说好的画面才是最重要，回想里尺度大点反而还是加分点。克的画风虽然不如岩崎考司纯净圆润，但却多了几分妖媚，比起看一眼就进入贤者模式的岩崎其实更适合 Galgame，而且在立绘上克做得比岩崎要出色，人物的动作表情都相当到位，一眼就能和角色的性格联系起来。

其次在剧本上把镜游请了回来。想必 PurpleSoft 是希望镜游能再写出一个『明日の君と逢うために』，镜游貌似也是在向这方向努力（从设定上看本作可以马虎地看成是个逆・明日君），但问题是镜游写得实在太慢，慢到资金快见底的 PurpleSoft 耗不起，于是他写了一半就被解约了。接手镜游剧本的是为 PurpleSoft 写过两个雷作的 tiro。万幸的是 tiro 总究没有把镜游的底子全耗光。虽然剧本存在这样那样的问题，例如日常模式过分单一、超能力设定太滥用、故事转折过急等等，但整个故事的完成度还是相当高，煽情点的把握也不算太差，人物性格表现得也很好，总的来说是 PurpleSoft 作品里数一数二的好剧本。

而音乐方面，PurpleSoft 作品的音乐向来质素较高，本作的音乐更是可以排进同社作品的三甲，质量自然毋庸置疑。不仅角色单曲与人物性格配合得浑然一体，一曲「待ち人来たりて」更是令剧情里的狗血……哦不，催泪效果直接提升了两个档次，用在 TrueEnd 高潮的「I wish for…」也把杏奈的感情与矛盾渲染得入木三分，令人动容。至于 OP 和 ED，以 PurpleSoft 一贯的良好传统自然也不会差，尤其在全破后仔细回味歌词又可以听出另一种感觉来。唯一令人觉得遗憾的就只有 PurpleSoft 没了制作 OP 动画的余力，只能配个静态 MAD 这点吧。

至于 PurpleSoft 一贯强项的背景演出这次更是有了可见的强化。尽管游戏里真正用到动态背景的地方并不多，细数出来也就樱花、水面、火焰和公园里的风车，但是那个樱吹雪效果就足以轰杀 90% 的同类游戏。夸张点说一句，光









凭序章里伴随着樱吹雪出场的那一幕，就已经没人能去怀疑杏奈的第一女主角身份。除了演出效果本身有质的提升外，演出的运用也有了长足进步，以往那种浪费机能的滥用情况消失了，每个特效出现时机、场景都恰到好处。虽然不能保证这不是经费紧张开源节流的意外收获，但笔者还是希望 PurpleSoft 能把这作为一个正面经验，一直保持这种演出水准。

好了，好话就先说到这里。既然笔者的评分只有 80，那肯定是认为这游戏还有相当多的缺点，下面就让我稍微罗列一下本作里可能令玩家反感或者疲倦的要素吧。

首先是前面已经提到过的日常模式单一。这游戏里所有角色与男主角几乎都是青梅竹马或至少是儿时玩伴的关系，因此他们的日常对话就充满了各种默契的吐槽。本来这没什么，但整个游戏的共通线甚至大部分个人线里的日常都是这个调调就有问题了。再好吃的东西吃多了也会腻，再精妙的吐槽一直看也是会闷的。更不幸的是最出彩的杏奈线按 PurpleSoft 的“恶习”被加了剧情锁，必须最后一个攻略，而其他四条角色线虽然不算很差但肯定也不能算很好，因此熬不过前面四条角色线而飞盘的玩家不在少数。

其次是人物性格问题。尽管 PurpleSoft 的角色向来是什么都可以缺只有萌点不缺，但这次的角色性格也设计得太极端了点，特别是伊织那已经扭曲到不知道该说是傲娇还是病娇的性格实在是有点令人难以接受。而相对女主角们的极端，男主角的性格却有点令人摸不着头脑：说他废柴吧有时又挺敢作敢为；说他有为青年吧关键时刻又总掉链子，思考回路一下就变得幼稚和蛮横……结果玩到最后笔者我都没能在脑里形成一个清晰的男主角形象，这也算是相当诡异的情况了。

最后就是系统的问题。虽然本作的系统已经做得相当好了，但颇为碍事的系统指令界面以及落后时代的画面分辨率多少也是个扣分点。

当然，最最令笔者感到不满的一点是：为什么没有真田かなた线啊其可修！！

总的来说，本作虽然有着这样那样的缺点，但在制作组的认真雕琢下依然是 PurpleSoft 现阶段最值得一玩的作品。精良的画面、动听的音乐、不错的剧本、再加上业界顶级的演出，作为消磨时间的选择，这还有什么能令人不满意的呢？▲







十六夜咲夜，除了大受欢迎的女仆装束设定之外，由于还有操纵时间变戏法的设定，人们猜测她在潇洒的作风之下,用 PAD(胸垫）来塑造完美的身材，因此除女仆长、妹抖长的绰号外，又多了一个 PAD 长。有名的一起相关同人事件是，当苹果品牌平板电脑 iPad 上市时，好事的东方同人爱好者马上疯狂的把它与咲夜联系了起来，不知苹果教主乔布斯对此作何感想。顺带一句题外话，神主在 Twitter 上还感慨过乔布斯引退比同期的日本首相引退可是热闹多了。

二次创作赋予咲夜的特征还有会用飞刀制裁偷懒的门卫红美铃，由于她对大小姐蕾米莉亚非常忠诚，还时常被画上犬耳。关于咲夜的著名二次创作,有 colonel_AKI（AKI 大佐氏）创作的搞笑四格漫画『メイドさんの日々』，由于妹抖长有着操纵时间的能力以及外出购物的工作，接触的事件越多就越有意思，所以在漫画中并不局限于幻想乡的世界观，甚至还出现了各种动漫作品中的女仆。该四格漫画迄今已经连载了超过 240 回，人们对咲夜的喜爱程度，由此可见一斑。

至于一次设定,『求闻史记』中称咲夜“身上有许多谜”,并试图给她安排一个合理的『东方红魔乡』前传身份——落败在大小姐手下的吸血鬼猎人。于是问题来了，难道原作之中没有充足的线索揭示这个人物，为什么要新增这样的身份？咲夜擅长操纵时间以及投掷飞刀，甚至会表演华丽的魔术，都有什么样的说法？对于喜爱咲夜的东方众来说，她是否还会再次登场？结合本文中列出的线索，也许会产生新的启示也说不定呢。

十六夜咲夜的潇洒一次设定考

完美妹抖的世界

Perfect Maiden's World Izayoi Sakuya

EXPEDITION OF IZAYOI SAKUYA'S ORIGINAL CONCEPT

■文 /Franniss ■责编 /JEDI 秋叶 ■美编 / 余小鱼

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自 :『PICO 个人本 · 东方幻华录 VOL.1』
作者 : PICO 出品 : 机动战士联盟 提供 : 紫夏
http://shop67582592.taobao.com

咲夜的姓氏

Last Name Of Sakuya

说起咲夜的姓"十六夜"，正好可以提到刚刚过去的中秋节。日本传统的中秋节被称为"十五夜"，为庆贺中秋，人们不吃月饼而是吃"月見団子"。十五夜与十六夜，字面看起来是多了一天，内涵方面也的确有些关系。在日文中，十六夜实为"十六夜の月"的略语，指阴历十六日的月亮。



▲木花咲耶姬

虽然知道了这点，我们却要注意，此处的解释有两种理解方法。第一种理解起来最简单：阴历十五日，我们知道是满月之日，于是十六日的月亮就开始从圆满走向残缺，可谓盛极而衰。这个理解文史性质浓郁，不用多想就能理解，所以成了关于十六夜最广泛的解读。还有一种较深入的理解其实更为贴合东方一次设定，那就是在日文原意里，十六夜还被用来代表阴历十六日的月亮比十五日的月亮晚升起约一节课时间的自然现象。注意到这点方是知晓其风雅，神主以此类"自然误差"为题材，用理科生的眼光做过不少类似的 异变设定，比如官方小说里出现过比起往年樱花早开几天的暖冬等。在日和里也有登场的日本俳圣松尾芭蕉，曾有一首"十六夜もまだ更科の郡かな"是连续三夜观月所作。

若说上一个考证与时间差异有关，那么下个就是与空间有关的。提到"十六夜"与日本古典文学，要提的是日本镰仓幕府时期著名的女文人阿佛尼的『十六夜日记』。『十六夜日记』是作者当时的旅行纪实，京都到镰仓有 500 多里，一般人都要走 15 天左右，而女作者以 60 岁的老迈之躯只走了 14 天。如果是看过『犬夜叉』的朋友，应该记得里边犬夜叉的母亲就叫做十六夜，是与『十六夜日记』作者阿佛尼的自我表现精神有相仿之处的女性。

而咲夜这个名字，出自日本神话中的女神"コノハナノサクヤヒメ"，『日本书记』里称作"木花咲耶姫"，『古事记』里称作"木花之佐久夜毘売"，除此外还有"木花開耶媛命"、"神吾田鹿葦津姫"等别称。据说神主从最主要的两个称谓之中，一个取"咲"，一个取"夜"，合成了现在妹抖长的名字。或许你觉得妹抖长与女神没有什么联系，但实际上可能有那么点联系，神主在『东方红魔乡』之后的官方材料里，对此暗示是比较明显的。

这个暗示出现在『东方永夜抄』角色设定文档的八意永琳一段的最后，叙述是这样的：(以"八意思兼神"为原型的)八意永琳见到咲夜时吃了一惊。也许很多朋友在读的时候会有疑问，神主为什么专门放了这么一句，到底有什么用意？实际上我们从这个句子可以推断出咲夜可能是月人，或者可能拥有木花咲耶姫的血统，因为神话故事背景里八意思兼神和她是亲戚。首先可排除的是木花咲耶姫本人——在『东方儚月抄』里，实际上木花咲耶姫在富士山顶登场了，那个不是咲夜。在『东方香霖堂』里，灵梦还说过请木花咲耶姫分祀的事情，她自然也不是指咲夜。其次，这里应该参考一些解读背景，妹抖长身上的谜团线索是相当之多的，这两个只是小巫见大巫了。若神主当时在 Windows 最初这作设定两人或以上的女仆角色，分摊这些线索，解读效果会好很多，这样在『永夜抄』这种综合作中再布疑点也会更加给力。不过『红魔乡』已经在访谈中声明是颠覆作了，咲夜这个唯一的日系敌方角色的名字，都是西洋吸血鬼给起的。

永夜抄文档里那句确实存在，并引发了多种解读，于是在东方正作第 10 弹『东方风神录』登场的 4 面中 BOSS 犬走椛的名字中，椛字拆开为木花，与木花咲耶姫联系起来，再加上犬属性，东方二设爱好者们就不难想到咲夜了。

咲夜的线索

Clues Of Sakuya

众所周知，在东方正作之中，十六夜咲夜身上的谜团繁多，这里将采取列出关键字做线索的方式表达出来，或许会让读者读起来更舒服一些，让纷繁的线索更加明显。此处，她在红魔乡原作中的线索可以综合为"5 张 K 解读妹抖长的谜团线索"，即以下的"ルナティック - クロック - ロック - ジャック - マジック"。

ルナティック (Lunatic)，极端，东方正作的最高难度名称。取关键词前端的"ルナ"(Luna)，即为咲夜的主题曲名『月時計 ～ ルナ・ダイアル』中的月。这个曲名汉字与假名前后的意思完全一致，指的是藤木稟的小说"朱雀十五系列"第四册『黄泉津平坂、暗夜行路』第一章中出现的时计。在原文之中，"ルナ・ダイアル"是写在注音位置的，倒数第二个假名为"ヤ"，神主在曲名这里写成"ア"，意思相同，无伤大雅。此时计上有精致的浮雕：龙、凤、中国人和莲花。神主在附带文档里点评"我也很想知道这个月时计是什么？"，就此命运的齿轮开始转动，这条线索的收尾在本文后述的小说里。此外附言里提到的硬派摇滚，就是标题中"ルナ"的部分。

クロック (Clock)，钟表。除了符卡战背景中可以直观看到以外，东方正作第 9 弹『东方花映塚』之中，咲夜的裙子上也出现有钟表的文字盘。她的符卡幻象「ルナクロック」，意为与主题曲名接近的月时钟，钟表是操纵时间能力的标志，也是她的一个具有代表性的称谓。日







图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『⑨的躲猫屋 · 红魔城之夜』
作者：Virus 出品：正经同人 提供：YUG!
www.doujin-battle.com

文假名的钟表去掉首个假名，意思就变成了摇滚。在游戏对话中，有一句“嘴上那么说最后惨败的人，我见过的就比钍的连锁崩坏反应的数量来的还多呢。”妹抖长居然提到了放射性元素钍？此处与她钟表的线索有关，因为最精确的钟表在校正时间时要参照放射性元素的半衰期。

ロック (Rock)，摇滚。“说起女仆就是摇滚”这句名言，源自 PIL 公司在 1998 年发售的成人游戏『MAID iN HEAVEN ～愛という名の欲望～』的 OP 歌曲『メイドさんロックンロール』/『女仆摇滚』，这首歌是电波歌的鼻祖。这个公司在 3 年后的 2001 年，还有同系列的布鲁斯等等。若当时神主推迟几年再出 Windows 版东方新作，那我们在『东方红魔乡』5 面听到的可能就不是摇滚，而是其它的什么了。文档中神主坦言自己对摇滚不了解，也许他作曲时要的就是这个气氛。与之关联的记述，是在红魔乡的官方 FAQ，神主提到除 STG 之外也可以玩玩 Galgame 之类的。近期，神主在 Twitter 有表示过对『勇者斗恶龙 10』很期待，某好友回复“只要时间分配得好，STG，GAL 和网游都能一起玩”就是向这句致敬。罪恶的根源就是摇滚女仆哦。

ジャック (Jack)，开膛手杰克。关于开膛手杰克与咲夜的关系，我们再熟悉不过了，正作之中一部分符卡与自机射击的名称都有提到，例如「ジャック・ザ・リッパー」/Jack the Ripper。神主在咲夜的主题曲的附言里，提到“詩的私的ロック”，意为诗意个性摇滚。这个说法出自森博嗣的小説『私的詩的ジャック Jack the Poetical Private』。就这个考证看来，摇滚与开膛手杰克是咲夜的同等地位特征，咲夜的人设方面，同时具有多个线索。

マジック (Magic)，魔法。如果你仔细观察，会发现『东方红魔乡』中咲夜的左袖上绣着“RedMagic”的纹样，就是大小姐在普通难度下的最终符卡「レッドマジック」，意思是红魔法。当击破妹抖长后，角色立绘的这块有纹样的袖子会被撕掉。这个红魔法代表什么？其实咲夜除了飞刀，在 Hard/Lunatic 难度也是会放火球弹幕的。若是认同咲夜与木花咲耶姫有关，此处还可与神话中木花咲耶姫从“火中生产”等传说相联系。

除了『东方红魔乡』主要出现的这五个线索以外，还有一种广为接受的说法是，咲夜与漫画『JOJO 奇妙冒险』第 3 部的 DIO 同样具有暂停时间的能力，同样有在静止空间中投掷飞刀的描写，因此是证据最有力的原型。在正作之中，博丽灵梦会漫画『北斗神拳』的无想转生，与原著里读音相同，效果一样；芙兰朵露会漫画『乱马 1/2』的爆破点穴；藤原妹红会漫画『3x3 只眼』的土爪等，这种致敬是相似的。在『JOJO 奇妙冒险』中和咲夜类似的角色，不仅仅有 DIO，还有其手下开膛手杰克。

咲夜的左手
Left Hand Of Sakuya

深入来探索的话，妹抖长咲夜隐藏较深的细节在于她手上拿的东西。她在时间暂停的时候扔出去的东西，是小刀、匕首还是短剑？也许时间暂停的表演太出色了，我们却没注意这个扔出去的投掷武器有什么意义。在角色立绘之中，此物是单刃的，但是发射出来的弹幕显然是双刃。在东方正作中，单刃与双刃的短刀型子弹是有分别的，甚至会令主角少女们中弹的判定部分都不一样。



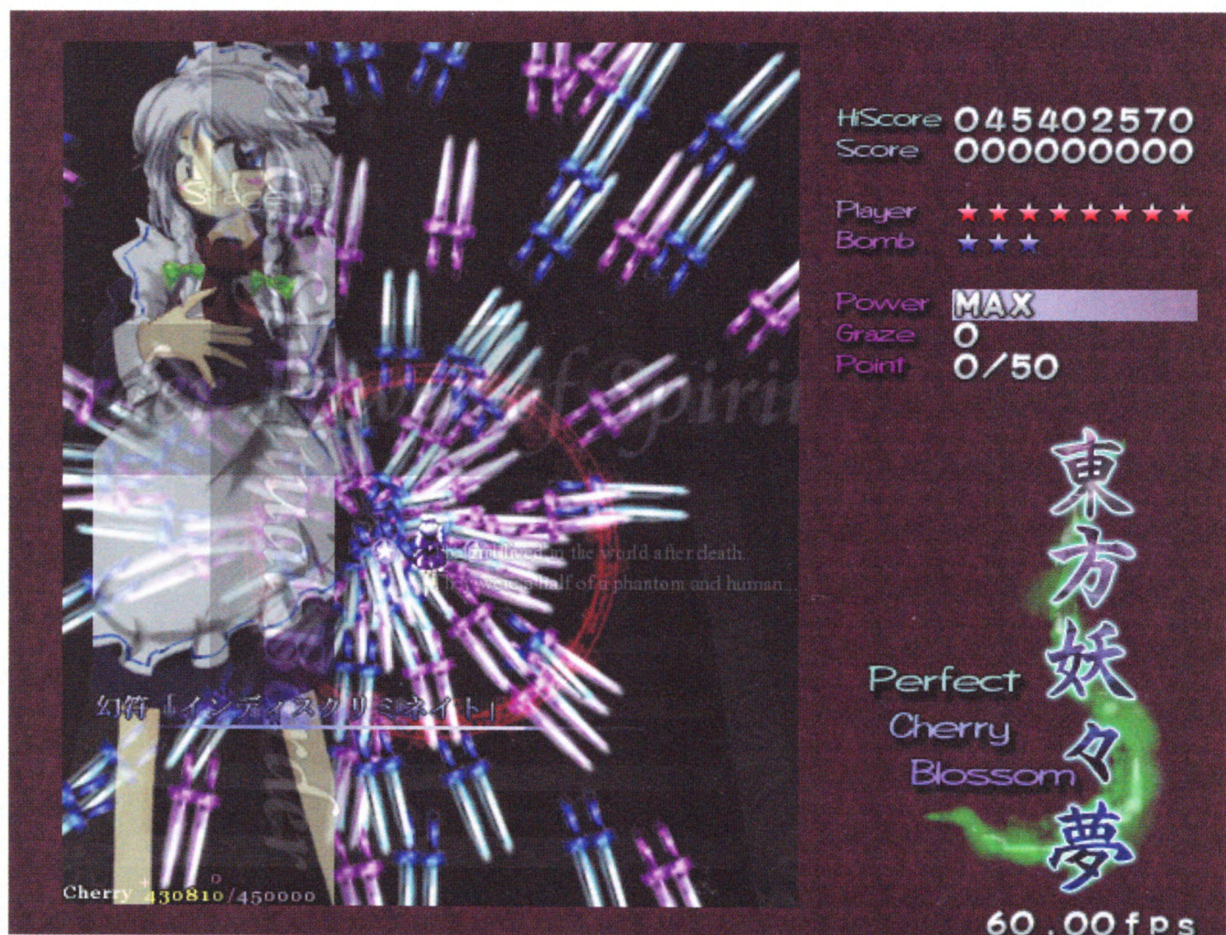
图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方少女惑星』
作者：HECO（香港）出品：气球鱼屋 提供：HECO
www.fingerandfish.com

在『求闻史记』里提到"有种说法是她原来就是外面世界或者别的世界的吸血鬼猎人，而追杀吸血鬼而来到了红魔馆，结果反而被强行留了下来。这种说法的根据就是，她使用的小刀是猎杀吸血鬼专用的银刀，还有红魔馆吸血鬼拥有的能力。"与此相应的，咲夜的符卡也有银符。此吸血鬼猎人说也有部分证据支持，KONAMI的『恶魔城』系列有一种副武器——弹跳矿石。它可以像东方正作之中咲夜在屏幕边缘反弹的飞刀一样，在障碍物间弹来弹去。

再看咲夜在『东方红魔乡』游戏之中的样子。细致观察的话，可以看到左脚外膝上带有一枚投掷刃物。不过妹抖长究竟怎样把它拔出来的呢？虽然不起眼，但在日本曾对此引发过考据热潮。照理说这个武器是可以右手拔出来的，但左手使用的可能性很高。如果这样看的话，咲夜是惯用左手的，此细节竟然可以与开膛手杰克相联系起来！

所谓开膛手杰克，是1888年在伦敦东区白教堂一带，以残忍手法连续杀害至少五名失足妇女的凶手的代称。这个年代可圈可点，若说杰克是吸血鬼猎人，跟KONAMI的『恶魔城』系列里的年表是对不上的。再看其犯罪特征，实际上这个猎奇的案子在当时引发了巨大的恐慌，一百年后才有了些头绪。与东方有关的结论，人们推断出两点：一、开膛手杰克可能不是单独作案；二、大多数的受害人的颈部都是从左到右被刀伤害，凶手可能惯用左手。





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方祭天夜』（红魔城传说同人漫画）
作者：Lucifa团子 出品：月见草 提供：Lucifa团子
http://www.pixiv.net/member.php?id=945965

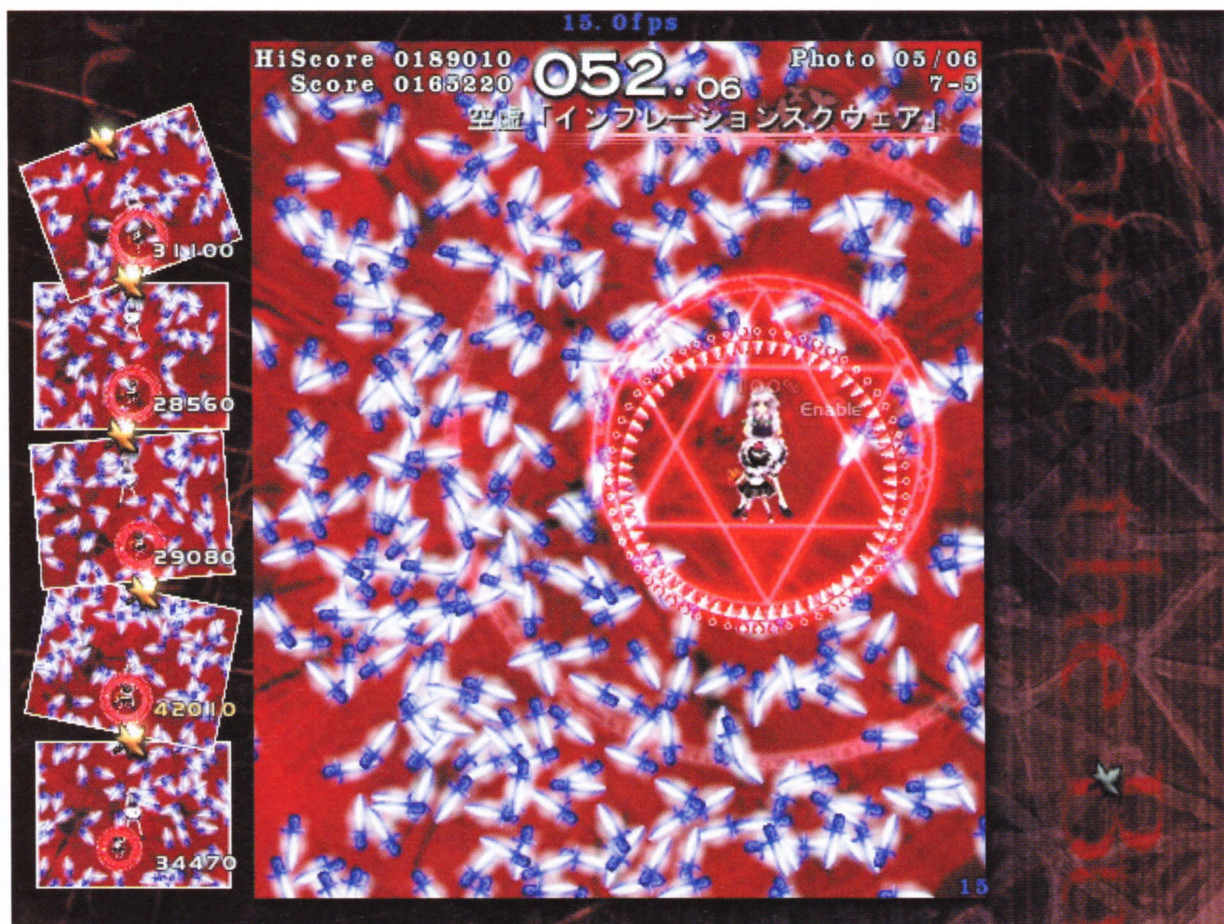
若把这条线索与咲夜联系起来的话，结合『求闻史记』可以进一步拼出一个立体的形象：一个惯用左手的协助杀人犯，自称吸血鬼猎人，挑战蕾米莉亚后被收服，改了新名字并被更改了命运。这个说法中咲夜可能只是协助作案，但是却标榜着"开膛手杰克"的名字，于是在冒充"吸血鬼猎人"的时候已经是惯犯了。

谈到惯用左手，在漫画『东方三月精』中的第七话，出现了博丽灵梦用左手拿筷子的情景。那个画面中，博丽灵梦由于要用另一只手扶门，给左右偏好的解读留下了余地。但是在东方正作弹幕游戏里，十六夜咲夜的一处细节却是无法辩驳的。此细节在东方正作第7弹『东方妖妖梦』里，若玩家选择主角为咲夜（幻符），在不按住Shift键的高速状态之下，释放Bomb，则使出的符卡为幻符「インディスクリミネイト」。该符卡的意思是无差别攻击，画面效果上看，也确实是全屏无差别进行打击，不过其实此攻击的发射位置都会偏咲夜左边。联系前边的诸多线索，这实在是个有趣的现象。

咲夜的世界 World Of Sakuya

关于妹抖长的时间停止能力，相信在东方游戏正作中已经有了充分的视觉冲击，神主对其特效演出营造得非常突出！当能力释放时，游戏真的停顿了，并且在停顿中可看到咲夜独自一人释放弹幕或者进行移动。『东方妖妖梦』中"主要是操纵时间程度的能力"，而其它作品都是"操纵时间程度的能力"。虽然"主要"只点过一回，但令人想到时间以外还可操纵空间？实际上的确是这样，这就涉及到了爱因斯坦的相对论。

我们首先不看是否时间真的停止了，先注意一下神主描写的当事人的感觉。在小说『东



方香霖堂』中,『完全で瀟洒なティータイム前 / 後編』里,香霖就经历了这么一起现场秀——咲夜把一个杯子和一些碎片高高抛起，香霖当时的感觉是："茶杯和碎片在半空中飞舞！我紧张到都产生了时间的流逝变慢了的错觉！"关于这点，射命丸文在弹幕摄影游戏『东方文花帖』7-1，对咲夜的评价中写道："因为听说那种感觉就好像在看魔术一样，所以我就去了趟红魔馆。"说明咲夜的表演是有名的，除了使用特殊能力之外，必然有一定才能或是明星气质。需要注意的是，在『东方香霖堂』那个最为直接的表演叙述过后，咲夜并没有把之前碎掉的杯子真正复原哦！而是取用了另一盒子里的杯子造成了复原的假象，并且在事后在盒子中留了字条道歉。

回过头去看看『东方红魔乡』Easy，我们也许对其表演会有更加深入的体会。本作与其它弹幕正作的关卡设置有点不一样，如果选Easy 难度游戏，游戏会只有全五面，换句话说没有 Easy 的大小姐，并且 Easy 难度里妹抖长就是最终BOSS了。请注意关卡中妹抖长的台词："运用时间能力的话，可以对战斗拖延时间哦。"但是如果你将她打败之后，台词居然是："回到2小时以前吧！"这里就出现了一个疑问，如果她真的可以让时间倒退，那么为了不打扰大小姐，初见主角少女的时候让时间倒退就好了，

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『DomotoLain 个人东方主题作品集 · 空想恋路 2』
作者：DomotoLain 出品：U235 提供：香香
http://shop67582592.taobao.com



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『⑨的躲猫屋·红魔城之夜』
作者：Weir 出品：正经同人 提供：YUG！
www.doujin-battle.com

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方幻斗符』
作者：敬 出品：东方斗符制作委员会 提供：小劲 http://
http://mimibox.taobao.com



为什么非要经过“少女蹂躏中”才使用呢……所以『东方香霖堂』里的剧情，其实就是在印证红魔乡里的这个设定，那就是咲夜不能让时间倒退。『求闻史记』中，也对她的能力有叙述：“不过，无法将已发生的事消除，物品被破坏或者燃烧、食物被吃掉等等，就算将时间倒退，物品也无法还原。时间倒退仅限于被移动的东西返回原来位置。事实上，无法将时间倒退这样的说法更准确些吧。”

同时『求闻史记』也提到“时间减缓等同于压缩空间，时间加速等同于扩展空间。”这就是之前提到的时空一体论。其叙述对应的符卡分别是『东方永夜抄』Last Word「收缩的世界」/「デフレーションワールド」以及『东方文花帖』7-5 空虚「膨胀的空间」/ 空虚「インフレーションスクウェア」。前者中，咲夜的演出是瞬间摆放出小刀的过去、现在、未来，三者合一同时存在，形成一条刀链，这里是使用了时间减缓。而在后者中，咲夜的弹幕令局部的空间膨胀，是使用了时间加速。记者射命丸文称这个表演是“激增的小刀”，符卡名称中的空虚，是指狭义相对论中时空连续体缺乏局部特征的性质。妹抖长就是在『东方红魔乡』第四面的对话里帕秋莉提及的“家里那位摆弄空间的人”，帕秋莉一开始说的就是空间，而不是表面的操纵时间。

东方官方作品关于时空观的收尾，其实是在官方小说『东方儚月抄』第五话“无尽的地平线上”里，本话剧情是八云蓝和八云紫在探讨月亮的自转周期和公转周期保持着相当高的精密度的同期性，这个现象导致月亮可以永远不将背面朝向地球。她们的对话是这样的：“本来月亮的公转周期是正好二十八天的，但是月亮异常的自动运转使原本的公转周期发生了改变。”“因为这个原因，只要将自转的时间降低16小时，误差就会消失。”并不起眼的此处，却有多个线索指向咲夜。第一个是与“十六夜”数字相同的“误差16小时”，第二个是咲夜的主题曲中的“月时计”，以月亮为依据来计时的装置，具体的计时原理在此处提出了。第三，其后的对话中提到，可能因为身份是月之贤者的某个人做了手脚，阴历十五夜便不再是满月之夜。第四，关联回到了永夜抄文档里那句意味不明的“永琳见到咲夜很吃惊”，作月人解可将线索串起来。这些并不是直接的证据，不过作为解读而言饶有趣味。

咲夜的潇洒

Nuttiness Of Sakuya

所谓妹抖长的潇洒是表面的现象。『求闻史记』里称，妹抖长的工作是十分沉重的，每天都要打扫大得让人迷路的红魔馆，照顾任性的大小姐，管理没发挥作用的妖精女仆

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方幻斗符』
作者：敬 出品：东方斗符制作委员会 提供：小劲
http://mimibox.taobao.com

们，去人类村庄买东西，做过于豪华的料理等等，还没有休假。这么多工作量要一人完成，不停止时间实在是不可能的。因此咲夜的身上，潇洒体现出的是一种极端，不用能力就会累趴下，完全没办法工作。而一旦用了能力，不但把事情都办好，还要给众人留下完美瞬间解决的印象。

『东方文花帖』Scene 7–7 的符卡，銀符「パーフェクトメイド」，意思是完美女仆，这是咲夜在神主作品中最后一次登场。射命丸文介绍这个符卡说："最后的魔术是瞬间移动，虽然我想要抓拍下瞬间移动的瞬间……但是却没能拍到。"东方爱好者中的咲夜支持者，心情与之何其相仿，何时才能再见十六夜咲夜潇洒的身影呢？她还会不会再次回到我们面前？他们猜测着，咲夜好像是不会再次正式出场了。从回归原点的新系列东方正作第 10 弹『东方风神录』的推出，一直等待到如今刚刚出炉的东方正作第 13 弹『东方神灵庙』，每回都有传闻。本次妖梦复出，还有好事者制作了时鲜的搞笑动态图片——妹抖长看到新作『神灵庙』中复出的角色是魂魄妖梦大为光火，一拳击穿了显示器。

对于她能否复出，我报以怀有一线希望的态度。请看黄昏的格斗作品『东方绯想天』中，十六夜咲夜的称号"小夜嵐のメイド"。这个称号有无什么特殊含义？首先要注意到，本作很多登场的东方人物，称号里都有天气，这是与游戏系统对应的设定，咲夜的"小夜岚"也不例外。小夜岚的特殊之处在于，它可以在著名文学家三岛由纪夫的辞世诗句"散るをいとふ　世にも人にも　さきがけて　散るこそ花と　吹く小夜嵐"中找到。从诗句后半段看，这也是一则倾向木花咲耶姬说的线索。

关于三岛，大家是否还记得『东方红魔乡』中，咲夜手上拿着的是三片扇形状的短刀刃，并且在击败后沾了血迹？无论短刀也好，扇形也好，三岛也好，全都指向一个意象——自尽。短刀与切腹的关系就不必说了，在日本古代有用扇指腹代替剖腹的礼仪，而三岛由纪夫正是一位切腹自尽的大文豪。『东方红魔乡』里的一些不太相干的设定，又出现在续作『东方妖妖梦』里。比如在咲夜主题曲附录提到的特雷门琴，这是世上唯一不需要身体接触的电子乐器，作为骚灵乐团的道具原型出现了。自尽也是这样，西行寺幽幽子在设定里就是自尽谢世的。

除却三岛由纪夫，还有两位与东方正作相关的日本名人，也留下了辞世诗句——一位是源三位赖政的"埋れ木の　花咲くこともなかりしに　身のなる果てぞ　哀れなりける"，一位是有马皇子的"磐代の　浜松が枝を　引き結び　真幸くあらば　また還り見む"，这两位中，前者出现在东方正作第 12 弹『东方星莲船』Extra 的符卡，恨弓「源三位頼政の弓」名字中；后者与东方正作第 13 弹『东方神灵庙』的苏我氏有关。请注意，它们都是距今比较近的作品，可见辞世这条幕后创作线索并不过时，还有可能引领故事的脉络。

最新作『东方神灵庙』拥有一个新设定——平行结局，其剧情内容是主角少女们被教唆去修仙道。『东方神灵庙』没有咲夜登场，是否因为她不适合修道？答案是否定的——咲夜的符卡，幻世「ザ・ワールド」的命名原型，正是漫画『JOJO 奇妙冒险』标志性的幽波纹（替身）能力，它就来自仙道秘法。然而，神灵庙这部作品主题的欲念／渴望，并不适合咲夜，她已经在红魔馆里安于现状了。再往后，存在仙道传承的幻想乡世界，咲夜再登场的可能性并不是零。▲



跨越 2000 公里的

C80 扫雷大作战以及秋叶原纪行见闻

■文 / 奔四路上的国王 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

今年夏天发生了很多大事件，先是度过了三十岁生日正式踏上了奔四之路，之后终于一尝夙愿赴日本一游顺便大采购了一番，回来后又一直在忙忙碌碌地准备『二次元创造』的创刊，不知不觉反倒把 C80 的扫雷大业给搁下了，两年来第一次没有写 Comiket 前瞻，在此只能补上一份歉意。最近时常看到有人说『二次元狂热』本刊上的精华内容都分流去了新刊，身为两本副刊的主编，笔者可以负责任地说至少由我执笔的画师专栏和 Comiket 扫雷一直坚守着阵地，从未缩水过分毫（版面反而一直在增加），不管是冬天的 C81 也好，明年的 C82 也好，只要笔者一息尚存就会把扫雷一直做下去，而且第一手的资料会越来越多。

又一个"狼来了"？

废话不多，还是先来聊聊这届 Comic Market 80 的概况，顺带分析一下在这个多事之夏里 Comiket 所遭受的影响，以及对今后可能会面临的局面。

8 月 29 日，也就是 C80 结束后的 15 天，Comiket 准备会发布了"C80 总结报告书"，报告书中照例以简要务实的文字介绍了本次 C80 大会从准备到顺利闭幕期间的一些值得一书的情况，并结合时下的热点问题探讨了 C80 经历的一些变化和遇到的问题。而今年两个最大的变数无疑就是东京都青少年健全



觐之旅

闻

余小鱼



育成条例修订案的生效和东日本大地震及核辐射对日本社会的影响是否会波及Comiket。

本届C80大会举办日期为8月12-14日，地点依然在临海有明的东京Big Sight，摊位数3万5千个的总数也不变，但今年夏天的到场人数为54万，较去年同期C78的56万下降了2万之多，降幅相当明显，这也是5年以来Comiket的参展人数首次出现下降。据官方分析这次观展人数的下降主要还是受到地震余波的影响，地震导致东北部地区的一部分同人社团和一般参与者无法到场，这个数字虽然无法准确估算，但的确是一个重要的影响因素。根据Comiket的摊位招募规则，当一届大会闭幕时就是下一届大会招募开始的时候，不过实际上正式提交摊位申请表的时间要更早，官方在发出摊位确认的邮件后会同时发出下届大会的摊位意向书，所以C80的招募工作在C79还未召开前就已经开始了，C80摊位报名截止日也在地震发生之前，不存在地震影响报名的情况。但据悉地震发生后有大约400个摊位取消了参展计划，这可以说是地震给C80带来的直接损失，不过400个之于3万5千个而言可以说是沧海一粟。至于那少掉的两万人，其中固然有家乡受灾无法前来参展等因素，但人数下降更多是因为Comiket自身的因素，事实上去年C79的参展人数与前年C77基本持平就是一个值得注意的信号，盛极必衰，Comiket当然也逃不出这个自然规律。

导致参展人数下降和Comiket准备工作发生变化的另一个主要因素就是沸沸扬扬讨论了有大半年的『东京都青少年健全育成条例修订案』（简称青少年条例），这个最早被简称为“非实在青少年”的法律修正案虽然去年就在东京都议会上通过，但正式生效的日期是今年7月1日起，笔者在上次的C79扫雷大作战中就曾经花了不少笔墨分析青少年条例可能给C80带来的影响，而我们现在所看到的结果基本上正如笔者当时所分析的那样，进入了一个十分微妙的阶段。

首先正如笔者在8个月前所提到的，东京国际动画节（TAF）的大幅缩水让展会的主办者之一，同时也是东京都知事的石原慎太郎倍感压力，来自商界巨头们的抵制使他不得不考虑贯彻青少年条例的力度问题，虽然出版社与石原的一致敌人都是有害出版物的“大市场”Comiket，但后者巨大的社会影响力也是令石原投鼠忌器的最主要因素，在执行条例时难免会迫于压力而对Comiket和出版界的大手公司们一视同仁，所以Comiket“三奉行”之一的笔谷敢在C79召

开前大吹东风，表示条例对大会的召开影响微乎其微，在他看来石原慎太郎根本就是只“纸老虎”，青少年条例是又一个“狼来了”。

然而必须注意到的是青少年条例的影响力毕竟不如笔谷等人想象的那么不值一提，一方面条例的通过和执行对喜爱 ACG 的未成年人群以及他们的监护人来说带去了一种潜移默化的认知变化，不可否认越来越多的家长认识到同人志可能是一种“危害性”很大，但监管却又非常困难的出版物，而每年两次的 Comiket 又是一个容易引发各种犯罪问题的鱼龙混杂的集会，主办方多年来在限制未成年参展的问题上收效甚微，落下了不太好的口碑，于是借条例生效的机会来限制一下未成年观众的到场也是一件顺理成章的事。笔者相信 C80 参展人数的减少不会仅仅因为受地震影响那么简单，未成年青年少参展者的减少也可以算作 Comiket 内在因素的其中之一。

其实纵观全世界，规模大到 Comiket 这样的同人志即卖会也就此一家，日本一年有一万多次同人展，最多的还是中小规模的展会，这些展会无论从自身实力还是社会影响力都要远远弱于 Comiket，很容易成为条例打击的目标。事实上另一家颇有名气的同人志即卖会 Sunshine Creation（SC）就在今年 5 月 SC52 召开前发布了一则通告，就青少年条例的问题向所有与会者作出建议，通告里虽然表示创作者可以不受条例影响继续随心所欲地画，同时也提醒摊主要特别注意不能将工口本卖给未成年人，检查的力度会比以前更严，一旦触发底限将会面临不可预料的结果（Comiket 也给出过类似的建议，但不是以通告的形式，可见大家普遍都没把条例放在眼里），所谓不可预料的结果就是谁将会是被石原杀掉的第一只“鸡”。另一方面，之前笔者也提到过场馆的因素，在笔者看来向 Big Sight 施压远远比向 Comiket 直接施压来得简单且有效，时至今日想要再找一个规模和设施能跟 Big Sight 媲美的场馆，在偌大的东京都恐怕是难于登天的事，所以现在的 Comiket 注定要与 Big Sight 捆绑在一起，场馆有事则 Comiket 也多半办不成，至少会遭遇重创。这次 C80 报告书里也提到地震给 Big Sight 场馆内的设施造成了一定损害，Big Sight 的闭馆整顿给一些展会的召开造成了不小的麻烦，改期的改期，取消的取消。地震和核电站的崩坏还带来另一个大问题就是能源危机，核能全面停用后东京电力供应一直很吃紧，节电计划在整个东日本开展得如火如荼，C80 面临的节电问题也很严峻，最后不得不靠削减照明和冷气来满足场馆的硬性节能要求，所带来的结果就是中暑者的数量大幅上升了。像这类蝴蝶效应以后还会逐渐显现出来，比如说十分微妙的赤字问题（Big Sight 的维修费用不可能不转嫁到 Comiket 等展会身上），如果来年夏天参展人数继续下降也并不奇怪，说到底“狼”只是一个传说，如果狼一直不来那么人们将在惶惶不安中度日，还不如让狼早点出现的好。



地震后赴日旅行的误区

从东日本地震发生到现在已经有半年时间了，这半年里真正一直牵动着动漫爱好者的心的话题其实并不是事实证明有点遥不可及的核辐射，而是林林总总的与消费有关的话题，小到一张 CD 一本杂志，大到赴日旅行和留学，都是些与钱密切相关的问题，其中尤以赴日旅行的话题最为热门。此前坊间一直流传着诸多“日本旅游业在地震后遭重大打击”的消息，有官方媒体的造势，也有民间的添油加醋，一时间营造出一种赴日旅游已成白菜价，“此时不去更待何时”的紧迫感。但其实亲身经历后才发现原来这其中存在一些误区：

误区一 赴日游便宜了

首先笔者很负责任地说这是一种商业欺诈行为，也就是说事实上赴日旅行并没有便宜，相反在某些层面上价格比以前更高了。或许有的人会说现在随处可见旅行社打出“日本 5 天 4 夜游 4000 元起”的广告，不可否认这些广告确实很吸引眼球，但必须指出的是这个“起”字是很意味深长的，一般详细咨询过旅行社后会发现，在这个“起”字之外其实还没有包含一些必须计算在内，却因为种种原因而没有计算的费用。以最热门的“东京－大阪 5 日游”为例，假设团费最低价是 4000 元的话，其中并未包括签证费（200 元次，未签成不退款），大多数情况下不包括当地导游和司机的小费（以天计算），更要命的是还不包括一些景点的门票（如大阪城等经典景点就不再包括在团费内了）。现在很多所谓的低价团是以增加自费景点，并降低住宿标准同时减少用餐次数为手段来达到招揽顾客的目的的，实际成行以后这部分的费用游客还是必须要承担的，从总花费上来说甚至要比地震前的日本旅行团还要贵上一些。如果是宅男腐女们更喜欢的自由行的话成本就更高了。

所以说单纯的旅行社广告是一种欺诈行为，最好不要因为价格便宜就贸然决定出行。

误区二 赴日签证放宽了

这是不可能的，一国的入境管理制度不可能因为一次自然灾害而突然大幅度放宽，这是常识。一般来说首次赴日的中国游客除持有护照以外，还必须满足一定的条件。团队游的话需提供 5 万元存款证明，自由行在此基础上还要提供年收入十万元的财力证明。相信 90% 有兴趣赴日旅游的宅男腐女都是被这两条规定挡在门外的（当然像笔者这样的穷人要搞到这些证明也并不容易，幸好国人善于制假），坊间传说现在政策放宽，不需要这些财力证明了，这是谣传。

另外签证签发与否其实还有一些隐性条件，比如说来自于某些省份的人一般 99% 都不予签发（黑在日本的概率太高了），如果你户籍所在地不幸在泥轰国的黑名单上，那么不好意思请暂时断了这念想吧。

当然如果以前去过日本，或者去过发达国家，那么即便无需财力证明也会很容易再次获得签证（编者注：体现在护照里盖有签证）。

误区三 在日本消费比以前便宜

因为日本遭遇这么大的灾难，经济面临崩溃，所以必须靠拉动消费来提振经济复兴。这是一个很可笑的认识误区，地震和物价下跌没有任何直接的关联，另外即便日本观光协会推出一些推广手段以促进赴日旅游，也不意味着到那里以后各种消费都会比以前要少。其实很少有日本人认为他们的旅游业因为地震的关系快垮了，像东京大阪这样的大城市早已走出地震和核辐射的阴影，生活和生产一切照旧，物价水平稳定，再加上日元对人民币汇率一直在涨，那么消费怎么可能会便宜呢？

误区四 日本还不太安全

有的人怕核辐射，有的人怕再来地震，所以觉得现在去日本还不太安全。这只能说是杞人忧天，人们不可能因为地震和核辐射而从东京逃到第三新东京，在日本地震天天有，笔者到的第二天就遇到过一次 6 级以上的余震，从未见过有人恐慌。东京街头倒是的确有很多人戴口罩，但那时因为东京空气太差而不是因为怕吸入核尘埃，东京的污染比魔都要严重很多，最简单的测量办法就是根据自己鼻毛茂盛的程度来判断一个地方的空气质量。





Illustrated by Shinobu kuroya

三天四战秋叶原

这次笔者去日本旅行虽然是自费的自由行，但也有受编辑部委派赴日采购书籍的使命，并不是完全去玩的，当然对一个宅男来说到了东京脑子里就只有一个念头——秋叶原，哪里还有心思购物和游玩。

计划旅行行程时笔者曾打算去朝觐一下C80，写了那么多年的 Comiket 扫雷，一次也没有实地体验过不能不说是一大遗憾，所以C80 是笔者的第一目标，但没有料到的是旅行社所托非人，因为种种原因签证被耽误，于是初战 Comiket 的计划也随之泡汤了。后来打听下来因为那个周末是盂兰盆节的旅游旺季，东京酒店预订情况紧张，为了省钱旅行社就自作主张地把行程往后推迟了，所以说这就是天朝的旅游行业，良心大大滴坏！笔者出发时已经是 8 月 18 日了，旅行的主要目的也只能改为采购第一手的同人志回来以飨读者。

18 日下午达到羽田机场，时差一小时已近傍晚，匆匆赶往新宿西口坐落于东京都都厅双子塔附近的酒店，在中文服务下办完入住手续，随后在歌舞伎町附近找地方大吃了一顿，养精蓄锐，以下不表。

翌日起了个大早，大块朵颐了一番自助早餐，然后轻装简行，背起宅男标准的双肩包准备出发，同行的伙伴带着妹子去迪斯尼 HAPPY 了，而我的目的地只有一个——圣地秋叶原！在熙熙攘攘的新宿站很方便地购买了单程票，东京电车起步价 130 日元(约合 RMB10.8 元)，新宿到秋叶原 160 日元，不过我打算先去皇宫观光一下，买了去丸之内站的车票，正巧赶上一班女性专用车厢，因为不是早高峰人不多，没做成“电车之狼”，20 多分钟后到达丸之内，悲催的是东京地标之一的火车站正在外部装修看不到外貌，只能继续步行前往皇居所在地，但更悲催的是走到一半竟下起了瓢泼大雨，皇居二重桥前一览无遗没有任何遮挡物，瞬间被淋了个透心凉。好不容易在不远的一个供奉楠木正成铜像的小公园找到一处地方避雨（ 明治维新后勤王派开始大肆推崇楠木公作为反抗幕府统治的英雄人物)，身边站着几个流浪汉，其中一个还递给我一本『JUMP』，估计是把我当成同伴了吧……浑身湿透也没了玩兴，索性找了最近的地铁站搭车直奔秋叶原了。顺带一提东京的电车和地铁是两个系统，地铁资费较贵，但线路更多。

在著名的秋叶原站下车，跟着背包的宅男们一路摸到了电器街出口，可惜暴雨还在肆虐，这多少影响了第一天圣地参拜的质量，雨势大到几乎看不清远处大楼的外观，于是只能沿着屋檐一边躲雨一边前进，没走几步一家大店灯光铮亮，吆喝声不断，一看原来是到了 GAMERS 秋叶原店，没想到在圣地逛的第一家店竟是宅方的大本营。GAMERS 是一家综合商店，书籍、游戏、CD、DVD 按楼层分布，草草转了一圈，心想咱也不是会员体会不了宅方攒积分换景品的激动心情于是不一会就退了出来，在街角一拐就进了秋叶原中央大道。现在



的秋叶原早已不是步行街，因为下雨的关系人行道显得格外拥挤，慢慢挪着步子浏览着周围的店铺，渐渐把 Sofmap 和爱开逼剧场都甩在了身后，前方的目标已经锁定为虎之穴秋叶本店。大名鼎鼎的虎之穴秋叶店由 AB 两个馆组成，B 馆是基佬馆按下不表，A 馆就是我心目中圣地里的圣地，除 1 楼是以杂志漫画为主的一般书籍外，2 楼以上都是同人物品专柜，实乃吾辈的天堂啊。

不过笔者由于一时得意忘形忘了两个重要事项。虎之穴在东京有多家店铺，笔者酒店所在的新宿西口就有一家，但规模最大的还是秋叶原本店，从 2 楼到 7 楼按照一般向、成人向、同人志、同人游戏、同人音乐分楼层排布，成人向的内容在较高的楼层，楼道里会有“18 禁”的指示牌，不过似乎管得并不严，莫非是日本人觉悟高？于是笔者开始了一层一层的扫楼，一般向的几个楼层还算秩序井然，一踏进成人向同人志的那层，喝喝！果然是挤满了同道中人，大家摩肩接踵，大汗淋漓，天花板下充满了力比斗的气息，实在是不错的购物体验！因为正值 C80 本进入通贩以后的销售旺季，新刊和旧刊会分开摆放方便购买，部分热门社团的作品则被放在入口处最醒目的地方，笔者一把抄起一本 TONY 的本子，拉开了这次采购大作战的序幕……当三小时后笔者扫遍 5 个楼层从人堆里挤出来时手里已经捧了大概 3 万多日元的本子，不过笔者这时两犯了两个错误，首先虎之穴的商品是分楼层分别结帐的，成人向和一般向的内容尤其要分开，当笔者被店员提醒后不得不上上下下又跑了一遍，而且为了省去换汇的麻烦笔者这次携带的现金不多，想着第一天就靠信用卡解决战斗吧，但没有考虑到日后用美金还款时会损失一部分日元美金和人民币互相换算汇率时的差价。从虎之穴出来已是大包小包提了两手，一身湿透，而且已近晌午滴水未进差点虚脱，心想做宅男也是需要点体力的呀。回酒店放下行李，又马不停蹄只身奔赴中野，在 MANDARAKE 总店继续扫荡一番，这次主要入手的是一部分未进入通贩的高价稀有新刊，还有一部分笔者喜爱社团的旧刊，仍然收获颇丰。拖着疲惫的身体回到酒店刚想休息，同伴的电话追来，相约晚上在秋叶原吃饭，





于是一天里两战秋叶原，饭后在著名的淀桥电器店（Yodobashi）为同伴选购了一台 3DS、一款数码相机和一块手表，完成了一天疲惫而奇妙的旅程。

20 日星期六，上午参观了靖国神社之后继续杀向秋叶原，这次的目标是玩具和游戏软件店，转悠了一下寿屋和海洋馆两家较大的店铺，但相比这些华而不实的东西，我还是对星罗棋布的中古商店更感兴趣，在一家店里好不容易忍住了没对一套仅售 1 万多日元的全新“中古神”『神薙』DVD-BOX 出手，只入了一套 1780 日元的梅津泰臣大神的『KITE LIBERATOR』初回限定版，带厚厚三册台本相当超值。雨过天晴后在一个街角处发现了前一天因为大雨而没有注意到的 COMIC ZIN 和 K-BOOKS，二话不说又是一通扫荡，两张福泽谕吉顷刻间灰飞烟灭。这样两天加起来入手的同人志和画册已经超过了 40 本。

21 日星期天，虽然计划中的行程是池袋、涩谷、原宿、上野、浅草的一日游，不过临近傍晚从浅草寺走出来时，同伴提议再去一次秋叶原，看着他眼中闪烁的火花，我也再度燃起了宅魂，于是就这样第四次站到了圣地的街头。而这次的目标是前两天来不及逛的 AV 店（采购些给某些人的手信）、Animate、Melon Books 和 MANDARAKE 秋叶原本店，说起来 Melon Books 不愧是同人志专门书店，其新刊数量不亚于虎之穴，还有部分是 Melon Books 独家代理的大手社团新作，而且购物体验也比虎之穴好不少，送出最后两张福泽谕吉后，本次圣地大采购圆满结束，最终战绩数定格在了 52 本上！其中有一半以上是萌妹这类网站不太可能发布的本子（以前从未发布过的一些社团的作品），这部分的数百张好图，连同笔者东京购物纪行的更多体验和指南攻略将会发表在下个月出版的 C80 增刊『圣战百绘卷·贰』上，这次会是真正意义上的独家内容，含金量非国内任何同类刊物可比，千万不要错过哦！

搞了半天还是“萌大奶”

从前有个富翁选妻子，他给三个候选的女孩一人 1000 块钱让她们选择购买一样东西能把房间尽量装满，第一个女孩买了棉花，但只塞满了房间的一半；第二个女孩买了气球，但也只充满了 3/4 的房间；第三个女孩买了蜡烛，烛光照亮了房间的每一个角落。于是富翁娶了胸部最大的那个做妻子。

这个故事告诉我们，再感人、再发人深思的剧情铺垫都是狗屁，啪啪啪的时候首选的还是萌大奶。这说的就是『那花』本。作为一部仅仅 11 话就完结的 4 月新番，在 C80 开催前社团们有足够多的时间来编排一本篇幅适中、内容充实的『那花』本，或许要赶上结局可能有点困难，但剧中已经提供了大量可供改编的素材，于是在预料之中的，我们看到了大量『那花』本的诞生。不过在情理之中，却在意料之外的是安鸣和面麻之间的人气对决居然出现了一边倒的情况，在已经入手的资源里面麻 ONLY 本的数量不超过 5 本，而以安鸣为主角的本子则在 20 本以上。一些萝莉工口漫画家没能加入战团，奉献出一两本高质量的面麻本不能不说是这届大会上的一个遗憾，当然巨乳画风的漫画家们应该为能有安鸣这样一



2011 Summer NtyPe Presents;
a fan book of "I have few friend."



回想ブリキ参与的另一部作品『电波女与青春男』那半红不黑的状态，我们或许不该对『友少』抱有太高的期待才是。

本届 C80 还有一个遗憾是『魔法少女小圆』人气的迅速衰退，作为一部 1 月新番，小圆的火爆覆盖了整个春季和夏季前半，在 C80 前的好几档同人志即卖会上都出现了小圆本一家独大的局面，而且还出现了不止一次的小圆 ONLY 展，但小圆的题材却在 C80 前盛极而衰，其结果就是在本次扫雷专题里笔者差点连一部个巨乳痴女的好题材而感到高兴，自古新人换旧人，巨乳肉壶永远不嫌多。出现类似情况的还有『Steins;Gate』和『我的朋友很少』，『Steins;Gate』这厢是清一色的中二助手本，『友少』那厢则是打来打去都是夜空和星奈这两个炮友，看多了会感觉十分的乏味。

『Steins;Gate』本的整体表现一度令笔者非常失望，每本本子的内容相似度之高在一系列的新番题材中首屈一指，虽然偶有个别大手社团青睐，但不难看出大多数社团还是更乐意在一部综合本里夹带两张助手的插画，而对剧情本敬谢不敏，或许是中二的个性和存在感都太强，以至于令喜欢自由发挥的同人漫画家们无从下手吧。『友少』的问题其实在去年的 C79 上就已经暴露无遗了，舞台的单调，加上女主角人气的高度集中化导致许多本子剧情的重叠度奇高，此外小说原作插画师ブリキ的画风比较容易模仿，这使得大批炮友本无论在视觉上还是在内容上都实在缺乏看点。如果说 C79 和 C80 这两届大会上的炮友本都只是在为小说的动画化做前期铺垫，那么动画在 10 月开播后能否在冬天的 C81 上带去些许变化呢？

优秀的小圆本都扫不出来。相比之下同为 1 月新番的『IS』却成了 C80 上继『那花』之后的又一大赢家，IS 本的数量不仅多，而且质量均达到平均线以上，偶有出色的佳作，于是尽管『IS』也是庸俗不堪的后宫题材，却因为女主角人气平均而比『友少』更受创作者和读者的青睐。不过说到底这次最为失望的还是『回转企鹅罐』本整体表现差强人意，唯一看得上眼的佳作，由绝叫老师领衔的阵容创作的一本插画本『Deja vu』还是笔者在秋叶原采购的，预计将会收录在『圣战百绘卷・贰』里。

此外一些次新的题材在本届大会上也有上佳表现，比如受 TV 动画化刺激而人气再度回勇的『偶像大师』，以及动画虽然暂时偃旗息鼓但小说还在高潮迭起的『俺妹』，还有就是长盛不衰的炮姐和她愉快的朋友们，始终有着一群忠实的拥趸。以上提到的这些作品，加上『花开伊吕波』、『迷茫管家与懦弱的我』、『恶魔阿萨谢尔在召唤你』等小冷门新番组成了这次同人志扫雷的主干内容。





同人佳作扫雷

1

同人社团：ASTRO CREEP（松龙）
作品名：俺と黒猫があんなコトやこんなコトを…2
来源作品：俺妹・黑猫
标签：大手 画风 全彩 插画

松龙的同人社团 ASTRO CREEP 在上届大会上凭借一本黑猫本突然一跃成为超一流的大手社团,不可否认当时人气正如日中天的『俺妹』给松龙的本子加上了很多印象分。不过当『俺妹』的热潮逐渐退完了的今天松龙用黑猫本第二弹再度完全震慑住了笔者，如果说前一本可能是当时最好的『俺妹』本，那这次的新作很可能就是本届 C80 大会最好的一本彩漫之一。

黑猫本二延续了前作的整体设计风格，全彩，后半部分为插画，前半部分的漫画用尽量简洁的分镜来制作，重点在画面的编排及视觉效果，情节则比较次要。由于没有完善的分镜和台本系统，漫画部分的内容显得稍有些粗糙和突兀，场景与场景切换时跳跃幅度比较大，这一方面是由于较短的篇幅限制所造成的，另一方面则因为松龙没有从事过系统的漫画创作的培训，只会画一些短篇的彩漫，情节设置不是其强项。

但即使在这样的情况下，这部作品的情节还是让人拍案叫绝，漫画的看点可能并不在情节，而在反映情节的画面本身，松龙的画功相当精细，几乎找不到崩坏的地方，而且用画插画的水准来为彩漫上色，使漫画部分与插画部分看不出任何质量上的落差。最绝的是在短短 12 页的漫画正文里，松龙塞入了尽可能多的 PLAY 模式，黑猫拿手的 COSPLAY 令人印象尤其深刻，一身小焰打扮的黑猫不存在丝毫的违和感，有的只是一个大大的“萌”字轰隆一声压到了某根神经上，令人震颤不已，且不说视觉效果如何震撼，这样的创意就很值得肯定，可见松龙并不是跟不上潮流，而是早有预谋。啪啪啪部分的情节松龙也做到了尽可能的细腻，作为体位党跟很多职业工口漫画家比起来松龙可能还稍欠火候，但作为表情党他绝对是超一流的，黑猫随着高潮的跌宕起伏脸部表情之丰富完全可以做到让读者只看脸就忍不住心潮澎湃。最后的插画部分则是画龙点睛之作，DIY 表演也好，用红绸带捆绑全身的黑猫也好，



这些都是前菜，真正重量级的插画是最后两张两位猫妹日向和珠希两人洗澡的场景，以及黑猫三姐妹着一样的妹抖装束端坐在一起的画面。这幅十二万分萌力全开的作品为这部黑猫本画上了完美的句点。

ASTRO CREEP 的作品以前流出的概率并不大，给人的印象以插画本为主，松龙通过这次的两部黑猫本成功了树立了一个“同人漫画家”的形象，无疑为将来的同人创作拓宽了道路。虽然现在预测 ASTRO CREEP 的下一部作品还为时尚早，不过真心希望黑猫本能有第三集，实乃我等黑猫众的福音书啊。



2

同人社团：サークル ED (ED)
作品名：あの日みた安城のエロい本。
来源作品：那花
标签：热门 新番 大手 画风 纯爱

两年前刚刚转行职业工口漫画家的 ED 在 Comiket 上要么不出手，一出手则必然是佳作。ED 刚出现时社团名也叫 ED，由于不容易分辨改成了以サークル ED 的方式记录。记得 ED 初战 Comiket 时就用一本『龙与虎』打动了笔者，ED 的长处在于通过对话和表情描写细腻的感情戏，尽管实用度方面并不算低，但 ED 的作品还是很容易给读者留下纯爱的印象。这部安鸣的那花本正文 20 页里就用了多达 14 页来做感情戏的铺垫，后面寥寥几页的啪啪啪剧情虽然并不激烈，甚至连刺激都算不上，但跟之前安鸣与仁太两人的对手戏结合起来看会有一种水到渠成的感觉，就像本子最后那张安鸣眼睑低垂微笑着的插画，释怀感中带着一丝淡淡的忧伤和落寞，令人回味无穷。



3

同人社团：はぽい処（冈崎武士）
作品名：RONDO
来源作品：那花
标签：热门 新番 大手 画风

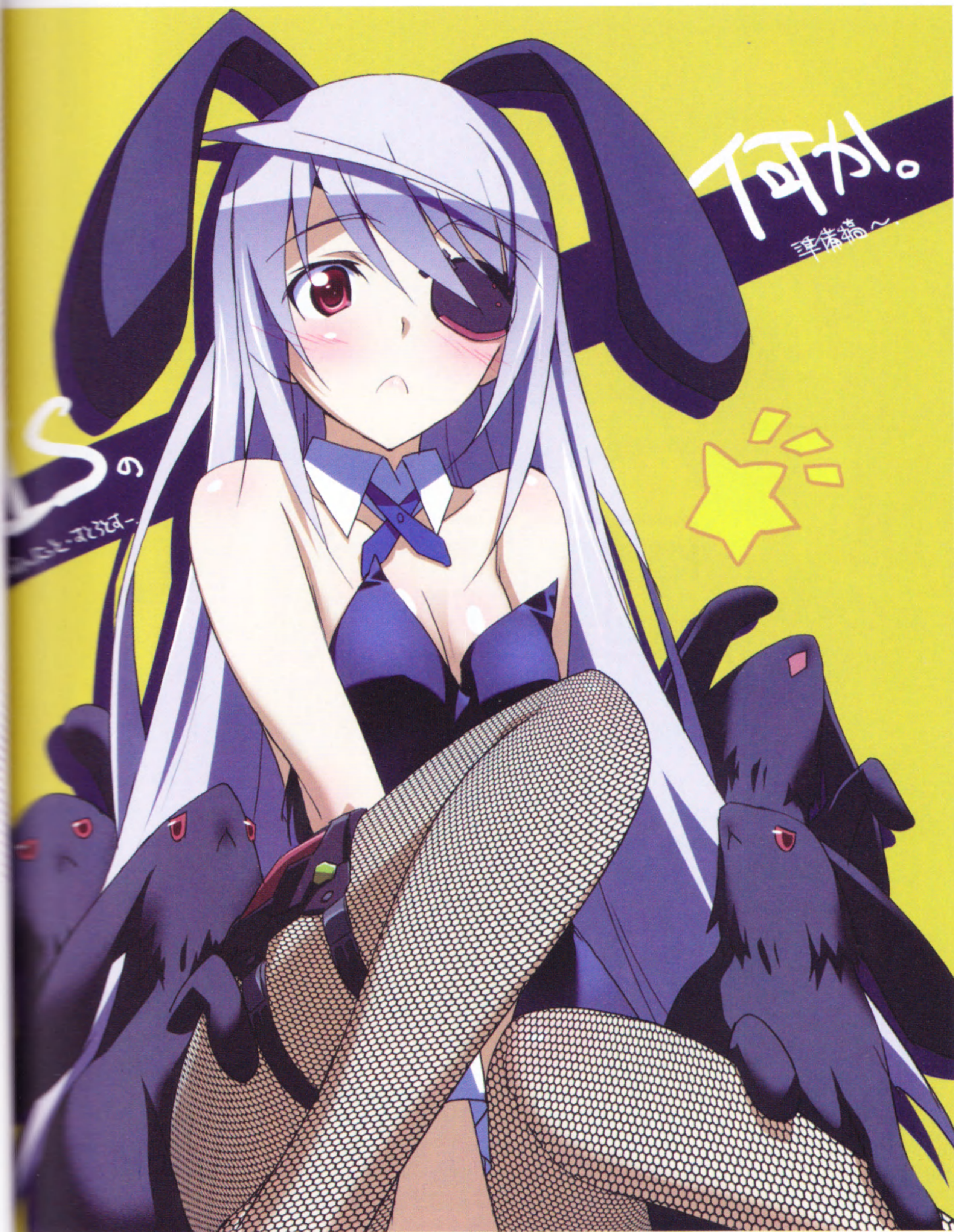
看得出冈崎武士很卖力地在挖『那花』的看点，极力想在十分有限的篇幅里塞进尽量多的内容，漫画正文不过才 20 页，不难看出年事已高的冈崎武士精力和笔力上的极限，如果篇幅能扩大一些的话，本作的内容无疑会更丰满，可看性也会高出许多。

冈崎武士把雪集和鹤见子、仁太和面麻的两段内容合在一起做双线叙述，中间的衔接不能算特别流畅，但也没有大的纰漏。女装癖的雪集，暗恋雪集的鹤见子，仁太与面麻的两情相悦等等原作里的内容都有所表现，啪啪啪的部分不能算很给力，比较有趣的梗也只有在最后才灵光一现（中间的冷笑话果然太冷了没出效果）。其实笔者上次扫雷没有推荐冈崎武士的凉宫大萌神总集篇就是因为感觉到冈崎老师有点懈怠，本子里有一种莫名的脱力感，果然还是篇幅不够和实用度不足的问题，只是考虑到这次鹤见子的本子不多才勉强推荐了一下这本。

4

同人社团：MTSP (Jin)
作品名：橘さん家ノ男性事情 序
来源作品：原创
标签：大手 原创 连载 熟女

『远坂家家计事情』这个曾经给很多喜爱牛头人系作品的读者带来欢乐和期待的系列在







“8”这个数字上戛然而止，这恐怕是令很多人始料不及的。平心而论剧情渐渐滑向 3P 换妻女子高生援交风格而变得平庸化，而作者本人无力回天的『远坂家家计事情』在几年前就早就脱离了 NTR 的轨道，而一旦褪去了 NTR 的光环，MTSP 的作品就成了一部由远坂凛和 Saber 出演的普普通通的大叔美少女啪啪啪漫画，尽管 Jin 本人的画风在这几年来有了长足的进步，但失去创作核心的 MTSP 还是不可避免地在丧失自己的风格和立足之本。

鉴于这种不利情况，果断弃坑的 MTSP 倒是十分值得赞赏的。新作『橘さん家ノ男性事情』名义上继承了“家计事情”这个名字，不过粗略扫过一遍会发现这次的内容似乎与 NTR 无关（因为只是序章，不排除续作会改回 NTR 路线的可能性），描写的是小处男一枚与巨乳三母女同居占便宜的好康剧情。家人死光孤苦伶仃的男主角十分幸运地住到了隔壁邻居橘家，与母亲橘京香、大姐橘结花、二姐橘小春三位巨乳熟女御姐系角色生活在同一屋檐下，可能是家里很多年都没有男人的关系，橘家三母女在生理方面特别饥渴，于是男主角就过上了白天蹭饭吃，晚上蹭炮打，有时两次有时三次的幸福生活。

没有了 NTR 这剂调味料，MTSP 的新作固然显得有些乏味，但这部『橘さん家ノ男性事情 序』主要的问题还是在剧情和画面过于琐碎，可能是作者想在序章里表达的内容太多了吧，总之暂且观察 MTSP 的进一步动向。

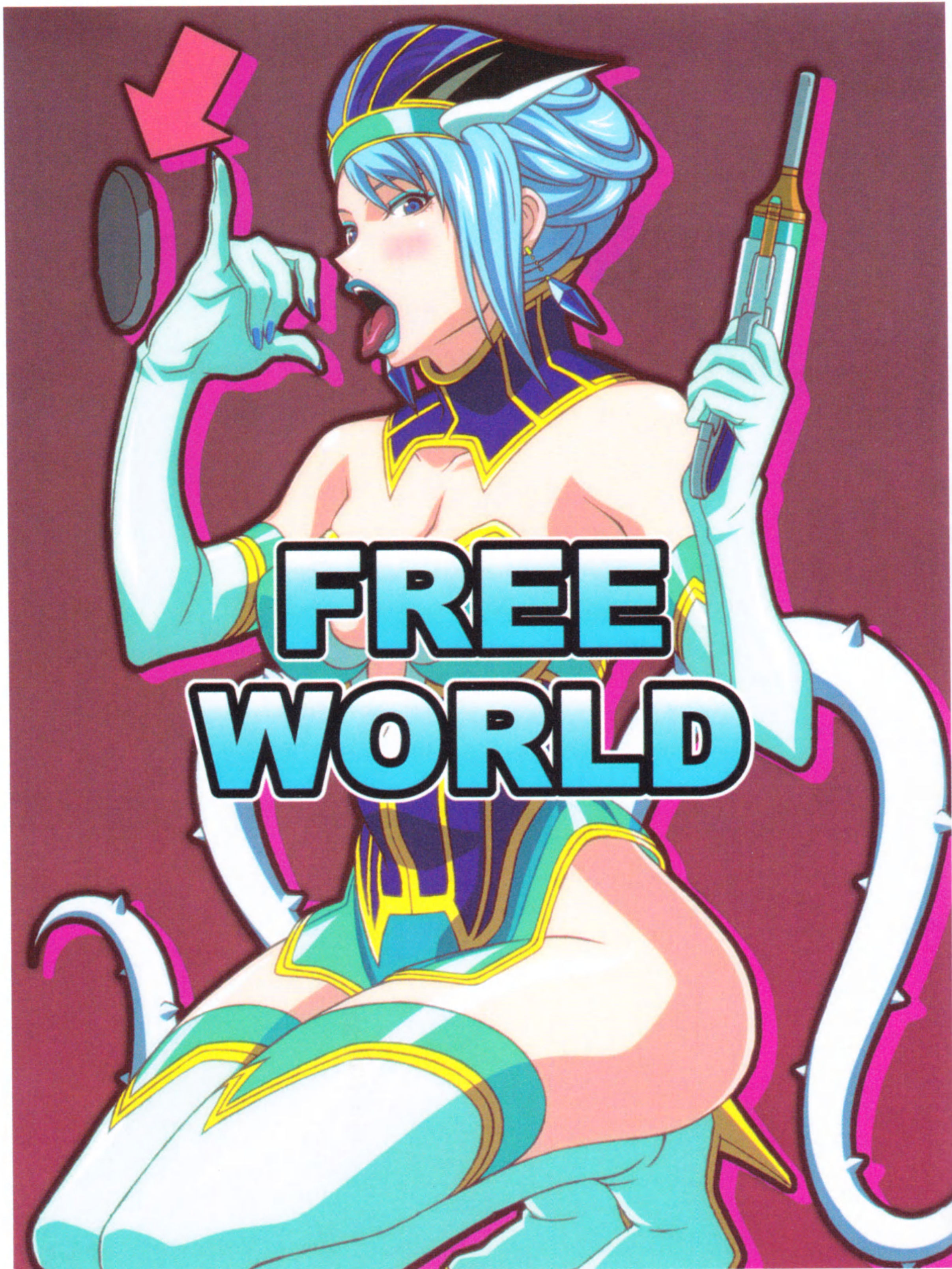
5

同人社团： CHIBIKKO KINGDOM
作品名： セシリア超特急＋ IS エロうちわ
来源作品： IS
标签： 热门 特殊 PLAY NTR 插画 画风

由于字母排列的关系 CHIBIKKO KINGDOM 的这部 IS 本是最先被挑出来的一本 IS 同人佳作，整理完全部后才发现也是目前

为止唯一的一本塞西莉亚本。作者 CHIBIKKO KINGDOM 是一家有着 10 年历史的高产社团，这次 C80 上发布的一个 IS 本的套装，包含有两本同人志和两枚团扇，这里就合在一起一并介绍了。

『セシリア超特急』这部分用比较精美且贴近原作的画风绘制一段 NTR 的电车痴汉情节，带 NTR 剧情的 IS 本目前看来也是只此一家，物以稀为贵嘛。作为一家老牌社团在描绘相对封闭的环境时，镜头的摆放体现出老道的一面，从各种不同角度展示塞西莉亚被侵犯时的细节，很好地调动起了读者的感官，痴女度方面可能稍显不足，大概作者一开始就考虑好给塞西莉亚“留点尊严”吧。本子后半部分是早先 5 月 5 日发售的一本设定插画集，精美程度上就要差了不少，不过作为附赠品的旧刊也不必太过计较了。另外作为团扇样式的两枚彩色插画还是很给力的。



6

同人社团:チョットだけアルヨ。(竹村雪秀)
作品名：暑い日だらだら
来源作品：偶像大师
标签：画风 新番 特殊 PLAY 重口味

从实用度上来说可能是本次 C80 上最好的一本『偶像大师』本，画风精湛，漫画功底扎实，篇幅充盈这些都不说，从几招充满新意的重口味 PLAY 情节来说就足以吸引很多追求感官刺激和猎奇的读者们的需求。チョットだけアルヨ。这个社团笔者早先只收过一本 C69 时的作品，写实感强烈的漫画曾给笔者留下过相当深刻的印象，可惜那以后就一直没再入手过他家的本子。

本子选择的两位女主角是美希和菊地真，仅从这点就可以看出作者独到的口味，美希的痴女属性和真帅气的外表在进行同人加工时往往能创造出很棒的点子。作者竹村雪秀此前发表过春香、千早，以及新增的伪娘角色秋月凉的本子，视角相当独特，这次新刊的封面绘在 P 站上一经发布就引起了笔者的注意。漫画的内容是美希和真两人跟随制作人来到位于濑户内一个小岛上的老家，百无聊赖的三人在整个暑假里窝在房里几乎是 24 小时不间断地不停啪啪啪。作者笔下的三人大汗淋漓的身体有一种特别的筋肉气息强烈的写实感，而除了啪啪啪就无事可做的糜烂氛围仿佛有一种 70 年代日本年轻人中的那种特有的颓废感，就像村上龙的『无限近似于透明的蓝』里描写的那种在无止境的毒品和 SEX 中虚耗生命的放浪景象。各种无意义的对话，赤裸裸的肉体之间的碰撞，肆无忌惮地追求快感的本能冲动组成了这部作品的全部。作者用老道的画面语言毫不挥霍地把重口味的视觉冲击一股脑的抛向了读者，而接下这一连串组合拳的读者想要忍住不撸一发恐怕是件很难的事呢。

7

同人社团：LOST RARITIES (たかぴこ)
作品名：FREE WORLD
来源作品：综合
标签：全彩 插画 画风 稀有

非常吸引眼球的一本全彩插画本，主题是咬，选择了 15 位最近一年中热门动画里的非热门女主角和女配角(一半以上是女配角)，着重刻画了角色的面部表情，不仅生动，而且画风比较贴近原作，不得不感叹一下作者たかぴこ超强的适应能力，当然也要赞一赞他的创意，笔者这几年来貌似第一次扫到这样的题材，而且能有这么好的画功和装帧设计来配合。

还有比较可贵的一点是，本子里收录的诸如『青之驱魔师』里的神木出云、『阿萨谢尔在召唤』里的佐隈玲子、『闪亮的塔科特』里的凯特、『食梦者』中的岩濑爱子等角色都是冷门中的冷门，以这种方式来收录也多多少少满足了一下读者们的猎奇欲和新鲜感。

8

同人社团：蛸壶屋
作品名：隣の家の魔法少女
来源作品：魔法少女小圆
标签：大手 剧情 特殊 PLAY 重口味

自从“黑轻音三部曲”以君临天下的姿态出现在 Comiket 会场上后，一个年近不惑的倒霉漫画家 TK 被成千上万的读者捧为“稀世的天才”。但随着轻音系列的完结，C79 上的俺妹本又低于人们的预期，对于 TK 的迷信似乎又渐渐退烧回归理性了。一年过去了，蛸壶屋还是那个一年只画两本同人志的蛸壶屋，TK 也还是那个穷得叮当响的不得志高龄漫画新人。于是带着这份凄凉这本『邻家的魔法少女』摆到了我们的面前，一如既往的紧跟潮流，一如既往的大篇幅，一如既往的良心满满的充实内容，至于这部新作能否触动你的心弦，那就要仁者见仁智者见智了。

按照蛸壶屋的一贯作风，这次的小圆本也被设计为平行世界，故事的主线是由小焰代替小圆成为最后一个魔法少女来拯救世界，不过主线剧情只出现在开头和结尾处的几页内，正文大段内容都是蛸壶屋拿手的带有大量非日常元素的日常生活，具体来说是小圆被早乙女老师监禁、施虐，最后悲惨断气的 80 天经历。看到这里有的读者可能要热血澎湃了，这次的监禁题材诚然无比残忍和阴暗，

不过 TK 本人坦言这次的工口剧情缩水得很厉害。考虑到不伤害剧情的叙述大部分啪啪啪内容都被砍掉了，这样一来实用度势必大幅下降。读者比较关心的“为了黑而黑”的牵强的剧情设计由于有了“这是小焰许愿创造的平行世界”这个设定而多少可以得到宽容对待，施虐过程本身看得人心里怪难受的，小圆最后咽气的一瞬间确实有心里一颤的悲伤感觉，在调动情感方面蛸壶屋做得还是不赖。至于作品的世界观探讨，结局蕴含的深意等等，这些都留给每个人自己去体会好了。如果笔者是 TK 的话，在制作下部同人志时一定会优先考虑加强实用性，缩短铺垫的剧情，这样说不定会卖得更好。另外 TK 也提到了原本想制作『那花』本的意向，笔者觉得真是这样的话或许效果会更好些呢。



9

同人社团：少女騎士団（大槍葦人）
作品名：LURICOMPLEX
来源作品：俺妹・黑猫
标签：大手 插画 画风

大枪老师的新刊，就像笔者前两次点评的那样，以前漫画部分很潦草，最近进步明显，黑白不分工整了许多，毕竟不是所有人都是冲着那几张插画而去的，既然是漫画本，漫画本身太烂那就不及格了。



这次二度目的黑猫本风格依旧，极端的潦草和极端的精美在一本本子、甚至在同一页里呈现，大枪似乎在告诉世人：老子不是画不好，只是不想画而已。尽管漫画内容还是很渣，但结尾处知道加点搞笑元素了，还不忘用自嘲的形式给自己的 Galgame 新作做做广告。当然插画部分的精美程度依旧是惊为天人，有一幅描写口腔内舌头分解动作的色彩插画格外的美妙绝伦。

10

同人社团：ギリギリ虹色
作品名：なのだっ !!!!!!
来源作品：旋风管家
作品名：ヒナとハヤテ
来源作品：旋风管家
标签：大手 画风 特殊 PLAY

连续介绍两部ギリギリ虹色的管家本，一部是大小姐和玛丽亚，一部是雏菊，这两个题材ギリギリ虹色都已经用过多次了，这一系列管家们虽然谈不上什么连贯性，不过剧情上似乎有一些微妙的联系。作者上乃龙也的长处在于细节描绘，漫画中人物的神态和动作细节刻画的十分到位，配上设计得体的台词，营造出一种很强的临场感，而正是这种临场感左右着读者的体验。上乃还擅长绘制跨页的大图，经过精心选择的角度呈现出来的激烈 PLAY 的大魄力画面往往能给观看者带去无与伦比的视觉享受。尽管『旋风管家』不是什么新题材，对始终在追求新鲜感的人来说可能吸引力会有所不足，但驰骋工口漫画界多年，几次拿过最佳销量奖的上乃龙也显然早已摸透了读者的口味和心理，用细腻的笔触和精心编排的情节来弥补新鲜感方面的不足，所以虽然这几年上乃一直在画管家本，而且每次大会上都是两本起售，不过每次的新刊总能给人带去一份全新的激动。这次两本新刊里的新元素有按摩棒的使用与腔内画面的组合效果，以及新式的捆绑技法，两者的实际使用效果都非常圆满。

细节决定成败，正是这样一句老话在ギリギリ虹色身上一次又一次地被印证着。

11

同人社团：JACK-POT（じゅら）
作品名：ダブルプラス
来源作品：Love Plus
作品名：seolla ゼオラ
来源作品：超级机器人大战
标签：大手 画风 特殊 PLAY NTR 啊嘿颜

留意过 JACK-POT 的作品不难发现这个社团的本子其实也挺“黑”的，黑的方式主要是令女主角的形象大崩坏，C77 和 C79 上 JACK-POT 都出过 Love Plus 本，当时以痴女主题开道，这次终于用上了牛头人元素，尽管有为了黑而黑的形式主义嫌疑，不过这种情况在工口漫里很常见，出于提高实用度的目的无可厚非。JACK-POT 基本上算是个巨乳党，因此对凛子的好感度不高只画过一次，这次还是宁宁与爱花本。内容方面在啪啪啪的的情节很注重平衡感，从整体姿态到细节特写，从极富运动感的乳摇到主流的腔内描写，还有最近越来越大众化的放尿 PLAY 和啊嘿颜都有，咬的部分尤其精致，口腔和脸颊的变化很细腻。

这次 C80 另有一本『超级机器人大战』塞奥娜的本子，篇幅和口味都与 LP 本不相上下，所以就一并推荐了。

12

同人社团：うどんや（鬼月あるちゅ）
作品名：もんはんのえろほん 11
来源作品：怪物猎人 3
标签：大手 画风 特殊 PLAY 连载

让各位食客们等长了脖子的乌东面套餐这次也没有辜负大家的期待，满满一碗端到了各位面前，前菜和正餐一样不少，还有名为汉化的终极调料。

鬼月巨巨突入『怪物猎人 3』刚刚才第二本，一些时髦的题材还没来得及慢慢消化，作为猎猴 3 特色之一的温泉已经在前作里用过了，这次同样使用到温泉桥段作为铺垫，不过这本聊的主要是挖矿的话题，omake 本『うどんこ Vol.10』里说的也是护石的话题。跟前作刚刚上手猎猴 3 时还在用迅龙套装过渡不同，这回已经上挖矿专用的水生兽套装了，虽然配上一个骷髅头后外观很难看，但也巧妙地作为铺垫的一环被画了进去。

服务向内容方面，鬼月老师大幅强化了咬环节上的细节描绘，用了很多特写分解镜头，一招一式都尽收眼底，让人大呼过瘾。上一本里使用过的人类无法实现的超高难度的向背部反向折叠身体的猎奇体位这次没有用到（不用迅龙装敏捷度不够了吧，笑），但描写新颖的体位一直是鬼月的特点，所以本子里并不乏唯美的、让人看后赏心悦目的体位，他将女性身体的柔韧性完美地发挥了出来，达到各种不可思议的视觉效果。

晃悠了两本以后，寻思着鬼月巨巨下一本应该画一点与狩猎有关的内容了吧。



13
同人社团: ケンソウオガワ（フクダーダ）
作品名： 超純情プッシーズ
来源作品： 那花
作品名： 花散るほへと 来源作品：花开伊吕波
标签： 热门 新番 大手 啊嘿颜 特殊 PLAY

エロ度超爆表的大手社团ケンソウオガワ这次带来的两部与“花”有关的新番本。那花的安鸣本其实在意料之中，巨乳痴女是ケンソウオガワ最喜欢的题材，不过感到小意外的是在众多安鸣本里画援交题材的貌似只有ケンソウオガワ一家，安鸣在动画里一直被人说是“长着一张援交脸”，但似乎同人漫画家们更青睐安鸣纯爱的题材。为了加强冲突性和戏剧性，鹤见子这次一起被安排了进来，话说眼睛黑长直冷无缺的鹤见子才是标准的欠调教援交脸吧。总之啪啪啪的过程对话、变装和尺度等方面都很到位，按下不表。

花开伊吕波本作为 omake 其实只有 4 页而已，剧中够得上ケンソウオガワ喜好标准的也只有轮岛巴了，然而让人印象最深的恐怕还是最后一个镜头里出现的老板娘的笑脸，大家都被吓了一跳吧……

14
同人社团： TEX-MEX（广江礼威）
作品名： GM Rimix
来源作品： 原创
标签： 大手 画风 原创 台词 特殊 PLAY SM

又到了广江老师的重口味时间，老师去年冬天一根筋搭错去画了本 futa 的东方本，本以为老师已经堕入魔道没救了，想不到还能回头是岸。不过东方本其实也没落下，这次还有一本『東方艶邏抄 下巻』一同发售，暂时还没有入手而已。这部原创漫画讲的是一个抖 S 少女调教 M 小受男的故事，女主角长着一双莱薇一样的死鱼眼，是个有着魔女一般个性的独居少女，以调教玩偶和性奴为乐，手段五花八门，令观者眼花缭乱。

广江在这本本子里创造了几种特殊的玩法，一种是在橡胶袋里塞入好几个跳蛋，让亲波全方位享受震动的快感，之后用脚穿着黑丝的脚摩挲一番，再继续用按摩棒调教，但同时一直用语言责骂不使其发射。调教肉便器的本子看过不少了，男版肉便器还是第一次看，这种内容大概也只有不务正业的广江老师才会挖空心思去画，搞得这么有新意，害得人家从现在就开始期待 C81 了。

顺带说说广江老师的近况，『黑礁』动画第三期 6 月底刚刚完结，不过漫画版却在毫无征兆地情况下突然停刊了，单行本第 9 卷的出版日还是远在两年前的 09 年 10 月，『黑礁』不仅打破了平均一年一卷单行本的发行周期，还在动画小高潮到来是突然停刊，不知广江葫芦里卖的什么药，看看他在同人志里活蹦乱跳的表现实在不像筋疲力尽的样子。

15
同人社团: 影法師通訊協定（飛天御姉流）
作品名： 天国へのブレットトレイン
来源作品： Steins;Gate
标签： 热门 新番 台词 搞笑 新人

在众多『Steins;Gate』本里制作比较精良，笑点也很多的一本佳作，本子标题的意思是“通往天国的子弹头列车”，用作者的话来说就是充满中二气息的标题。作品中尽可能还原了中二冈部的作派和语气，设计了不少搞笑的场景和台词，逆转裁判的穿越镜头，加上中二一边被咬一边还煞有介事的摆出震精的严肃神情，超有喜感。啪啪啪的部分稍显短促和单薄，助手用一句“早泄了吧”一言以蔽之，其实要看实用度高的本子本届大会上有的是，只是看多了一定会无聊。

影法師通訊協定这个社团笔者之前没有接触过，似乎是个近两年间才出现的新社团，日后有待多多关注。



天国へのブレットトレイン
～ a Steins;Gate 18X doujin fanbook ～

16

同人社团：けもこも屋（こもりけい）
作品名：あの千冬姉の恥ずかしがる顔が見たい！
来源作品：IS
标签：画风 热门 特殊 PLAY 近亲

江湖有云，为人不识小森计，便称英雄也枉然。放尿大湿けもこも屋的新刊，这次最大的看点不是放尿 PLAY，而成了禁断的近亲题材。放眼看看这届大会上那么多 IS 本，有画到山田老师的，但就是没有敢画织斑姐弟俩的，而小森老师就是敢冒天下之大不韪，挑战一下近亲题材。上次けもこも屋在 Love Plus 本里玩了一下尿片的伎俩，让人眼前一亮，这次使用的新道具是鸭嘴钳，虽然标志性的放尿镜头只有区区一页，显然不够过瘾，不过一些常规的啪啪啪动作在小森大大的笔下多了一份细腻，加上攻略年上强气御姐系角色时的那份紧张感，整部作品的临场效果还是非常不错的。





17

同人社团：40010 壱号（40010 試作型）
作品名：GOOD-BYE, SEISHUNPOINTS
来源作品：电波女与青春男
标签：搞笑 特殊 PLAY

取名 40010 壱号的新社团去年因为两本『ToLOVE る』本受到不少读者关注，这次的新刊画的是『电波女与青春男』，亦是笔者精选出来的这个题材的唯一一本。为了贴近原作，作者在台词设计上下了点功夫，不过此消彼长的是画力似乎略有下降。

在自行车篮子里啪啪啪然后中出的剧情十分新颖，其实看过动画应该不难想象这样的 PLAY 模式，关键要有心，还有那句“得到艾利欧圣水的浇灌 +19”很有喜感，在棒球场的长凳上互相套弄，然后望着天空来上一句“这就是青春啊”，似乎道出了很多人的心声，不过貌似很少有人生赢家能真的做到这一步吧。

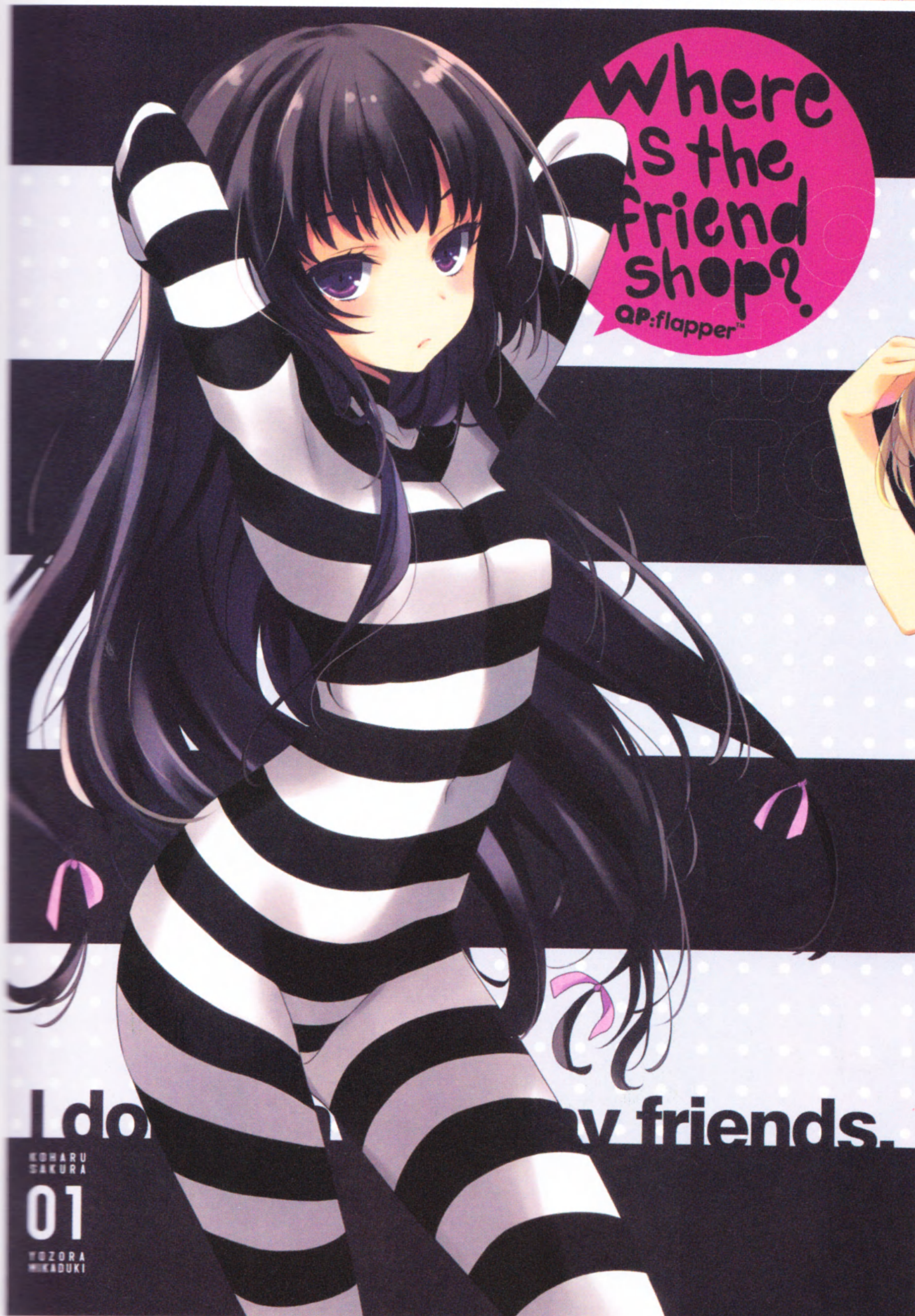
18

同人社团：QP：flapper（さくら小春、小原トメ太）
作品名：Where is the Friend shop？
来源作品：我的朋友很少
标签：大手 画风 插画 新番 热门

发挥了QP：flapper两位插画师的特长，附在本子开头的几张彩色插画令本子的档次提升不少，漫画部分则延续了两人一贯的水准，虽然不是职业漫画家，因为经年累月的同人志创作，各种基本功还是非常扎实的，除了因为画风的关系画面整体上稍显暗了些以外，并没有什么明显的不足之处。

QP:flapper的炮友本坚决贯彻了“炮友”这个主题，邻人社的社团教室就是炮房，小鹰和星奈云雨过一番以后还能若无其事地面对其他炮友们的到来，这种故事基调往往也被其它创作炮友本的社团所采用，可见『友少』这部作品创作出来就是给大家YY的。值得一提的是QP：flapper的画风与ブリキ有相似之处，都是婴儿肥的脸型和身材，不过资历更老的QP：flapper画风更漂亮一些。







19

同人社团：ReDrop（宮本スモーク、おつまみ）
作品名：アスカるーと
来源作品：EVA・明日香
标签：画风 全彩 COSPLAY 搞笑

ReDrop 的第三本明日香本，一如既往的全彩本，漂亮的画风，经过巧妙设计的剧情，还有高度的变装癖，都集中在这本『アスカるーと』里。虽然跟之前两本比起来在工口情节的浓密程度上有所下降，但这也是在本子的实用度和趣味性相对上升的情况下而言的。

本子的主题是变装秀，于是从头到底贯彻的都是各种 COSPLAY，经过 ReDrop 的一番打点，读者惊奇地发现原来明日香跟很多角色都有惊人的相似点，从『美少女战士』中的水兵金星，到远坂凛和安城安鸣（四人都是双马尾），再到 Tifa、助手还有宅社老片子『飞跃颠峰』里的高屋法子（这四人气质上又有相似之处），没有牵强和矫揉造作，有的只是明日香女神的萌力全开。当然，翻到本子的最后一页会发现原来真正的 COS 女王还是绫波丽，在两位大叔的完美衬托下，身着娜蒂亚戏服的绫波女神把真嗣版的面麻和律子版的学姐都比下去了……

20

同人社团：比村乳業（比村奇石）
作品名：有罪証拠物件 参号
来源作品：IS
标签：热门 台词 搞笑

比村乳业多年以前还在上高中时刚刚出道，画过一个叫『樱中毒』的 Fate 间桐樱系列，因为太烂没什么人看，05 年开始创作『SWORD DANCERS』系列改走动作漫画路线，因为剑走偏锋的内容而得到读者认可，很快积累起了名声。前两年比村奇石因为大学学业的关系创作欲大减，到 09 年冬天的『SWORD DANCERS 2 episode4』为止这个系列也就逐渐淡出人们的视线了，09 年『化物语』红极一时，于是比村又新开了一个叫『有罪証拠物件』的新坑，成了一个前后没有关联的门面系列，擅长热血动作漫的这一特点也在慢慢丧失。

这本『有罪証拠物件 参号』的亮点其实不在本子前半大段无止境的啪啪啪上，从后半部分塞西莉亚登场开始台词的设计突然变得有趣了，大段自白像是在解说啪啪啪过程一样把塞西莉亚每一个身体上的感受都详细地描述了出来，如果不嫌画面太拥挤的话倒是不失为一大看点。本子的最高潮发生在正篇的最后一页，报纸上的头条新闻，还有三人面对验孕棒时各异的表情是最大的笑点所在。



21

同人社团：Private Garden
作品名：retrieve 12
来源作品：萝球部
标签：新番 全彩 稀有

Private Garden 之前几次的本子都是全彩，这次也不例外，虽说画风不算很漂亮，不过萝莉风格在特定的读者群体中还是颇有人气的。新作『retrieve 12』画的是 7 月新番『萝球部』，作品本身是由 Sweet Lolita 天王てぃんくる绘制的，对其他萝莉系画师来说想要超越的压力很大，创作同人的欲望并不强，于是有一定的稀有价值。内容本身中规中矩，而且扫描本的来源出自个人之手，不太适合做收藏用。



22

同人社团：まどか屋さん
作品名：ティロ フィナーレ本
来源作品：魔法少女小圆
标签：全年龄 猎奇 合同

小圆脸的官方感谢本，本子的名字就是学姐的大招，社团名字 MADOKA 屋应该一看就懂的吧。最近几年官方出本给动画造势并不是什么新鲜事，这届大会上有『IS』的官方动画设定集，后面还会介绍『零度战姬』的半官方同人志。『魔法少女小圆』里人才济济，想必大家都好奇都有些什么人参与，塞了点什么好料。

拼贴画的封面一看就是剧团狗咖喱设计的。里面还有他们的珍贵线画设定稿（狗咖喱的线画没见过吧）。以苍树梅、高桥美香、谷口淳一郎等动画的角色原案和作画监督为代表的作画群 STAFF，以及以宫本幸裕、芦野芳晴、小俣真一等人为代表的演出群，再加上铃木博文、杉山宽延、山村洋贵、梅津泰臣等 SHAFT 新老朋友的助拳，黑白插画部分的内容和卡式都相当强悍。不会画画的包括声优在内的其他 STAFF 成员都以文字寄语的形式向广大观众表示了感谢。





标签里的“猎奇”指的是本子里收录的新房昭之的应援插画，画的质量堪比『雷锋的故事』，题字则直逼少将，怎么说丫刚出道的时候还做过十几年的原画和作画监督，不带这么吓人的，人家早稻田高才生悠木碧的画都足够轰杀你呀！当然更猎奇的东西永远会在后面，老虚用一篇名为『38 年来的各种妄想』的酸文让大家再次虎躯一震，上来就是一句：我梦见了初恋的女性……难道是老虚迟来的思春期吗？

23

#23 同人社团：絶对少女
作品名：泥棒猫の横恋慕
来源作品：化物语
标签：大手 画风 台词 啊嘿颜 特殊 PLAY NTR

本庄雷太实在是个工口漫的天才，作品中充满了不注意看就很容易遗漏掉的精彩细节，如果总是一扫而过的话，绝对少女在你心目中充其量不过是一个画面有点奇特，内容比较给力的社团，但静下心来品味一个个细微处就会发现绝对少女的本子与其它主打实用性的本子相比有着很大不同。

本庄雷太笔下那种严重上翘的诡异巨乳胸型并不是最一种完美胸型，甚至莫如说是造物主失败的作品，但总有一种百看不厌的感觉。在描绘啪啪啪情节时，本庄雷太大量加入了拟声词，辅以一些独特的台词解说，比如含住“银魂”时的口腔内窥镜头，配着咕噜咕噜的吞咽口水声，摩擦头环时的混合着汁液的吱吱声，



配的台词是“肿胀的都可以倒映出脸孔了，好像用针一戳就破的感觉”，倒映出脸孔的形容还是头一次看到有人用。当一口气搅入时那种通电一般的感觉，在绝对少女的本子里比较常见，采用某些体位时女性角色咔叭作响的脊椎骨被细致的描绘了出来，其逼真感令读者仿佛身临其境一般，能做到这种程度的工口漫画家实在凤毛麟角。

BTW，本子最后似乎留了点伏笔，说不定冬天还会有续集推出，另外本庄雷太很乌龙地把发行日期写成了 2010 年 8 月 14 日，但这本是 C80 新刊无误。

24

同人社团： Z-Less
作品名： ゆ～たいかんさつにっき
来源作品： 那花
标签： 新番 热门 全年龄 女装 台词 搞笑

这部画风不太起眼的那花本笔者在第一轮扫雷时原本打算 PASS 掉的，不过在整理那花本是考虑到平衡性又翻了出来，仔细读了之后发现居然是一本超搞笑的全年龄佳作（有个别裸体镜头不影响全年龄的定位）。

本子的剧情大意是，超平和 busters 的一群人聚集在秘密基地讨论如何才能看到灵体状态的面麻，雪集和仁太两人互飙变态，闹出了很多笑话。剧情笑点多多，像女装的雪集和存在感超稀薄的波波（从头到尾就一句台词）自不用说，两位女生调侃仁太小时候用各种掩饰手段偷看面麻内裤的一段特别搞笑，这种被人拆穿的尴尬情形可能大多数男生在青春期里都遇到过（什么！你们都没遇到过，果然只有我才是……），有没有回忆起自己的青涩年代啊？仁太小时候那若无其事偷看的猥琐表情还真是有点怀念呢。



25

同人社团： ホムンクルス
作品名： 化鬼骗
来源作品： 化物语
标签： 大手 画风 纯爱 连载

想不到ホムンクルス这个神秘的，以实用度见长的社团，在『化物语』系列的最后一本（小忍应该是最后一本了吧，难不成后面还有妹妹本？）里玩了一把含情脉脉的纯爱戏码。系列的前几部都是基于小说原作改编而成，着重突出了“骗”这个字，主题大多是妄想的产物，正因为是妄想所以有着不错的实用度，加上ホムンクルス画风漂亮，漫画基本功扎实，很快在 Comiket 上打开了销路。不过这部以小忍为主角的『化鬼骗』从头看到结尾似乎感受不到“骗”的意味在里面，架空的剧情与结尾处变回幼儿体型却称呼阿垃垃圾为爸爸的小忍总让人感觉如鲠在喉般的意犹未尽。

26

同人社团： 無限軌道 A（トモセシュンサク）
作品名： やわらかいにく。
来源作品： 我的朋友很少
标签： 热门 新番 大手 画风 插画

话说无限轨道的胆子也太大了，Comiket 官方三令五申要求本子一定要打码（这是很多年前就定下的规矩，这次因为青少年条例的生效又再次重申），トモセシュンサク居然置若罔闻，还加上诸如“哇，原来没有打码的 JJ 是这个样子的”这样的赤裸裸的台词，九州人在石原知事的地盘上是不是太嚣张了点啊……

本子还是一如既往的卖画，トモセシュンサク的画风在日本全国可以说是畅通无阻，走到哪里都是追捧声一片，AB2 的游戏也是靠这点大卖特卖的。创作漫画时トモセシュンサク的优点和弱点都很明显，他擅长画巨乳角色，尤其擅长画巨乳本身和芒果，跟脚本师打交道多了在台词（YIN 语）设计方面也还不错，但最大的弱点是不太会活用时髦的工口漫题材，啊嘿颜、腔内镜头什么的用起来很不顺手，无限轨道的本子大多数时候都是在用插画赚眼球，漫画部分还有很大提升空间。

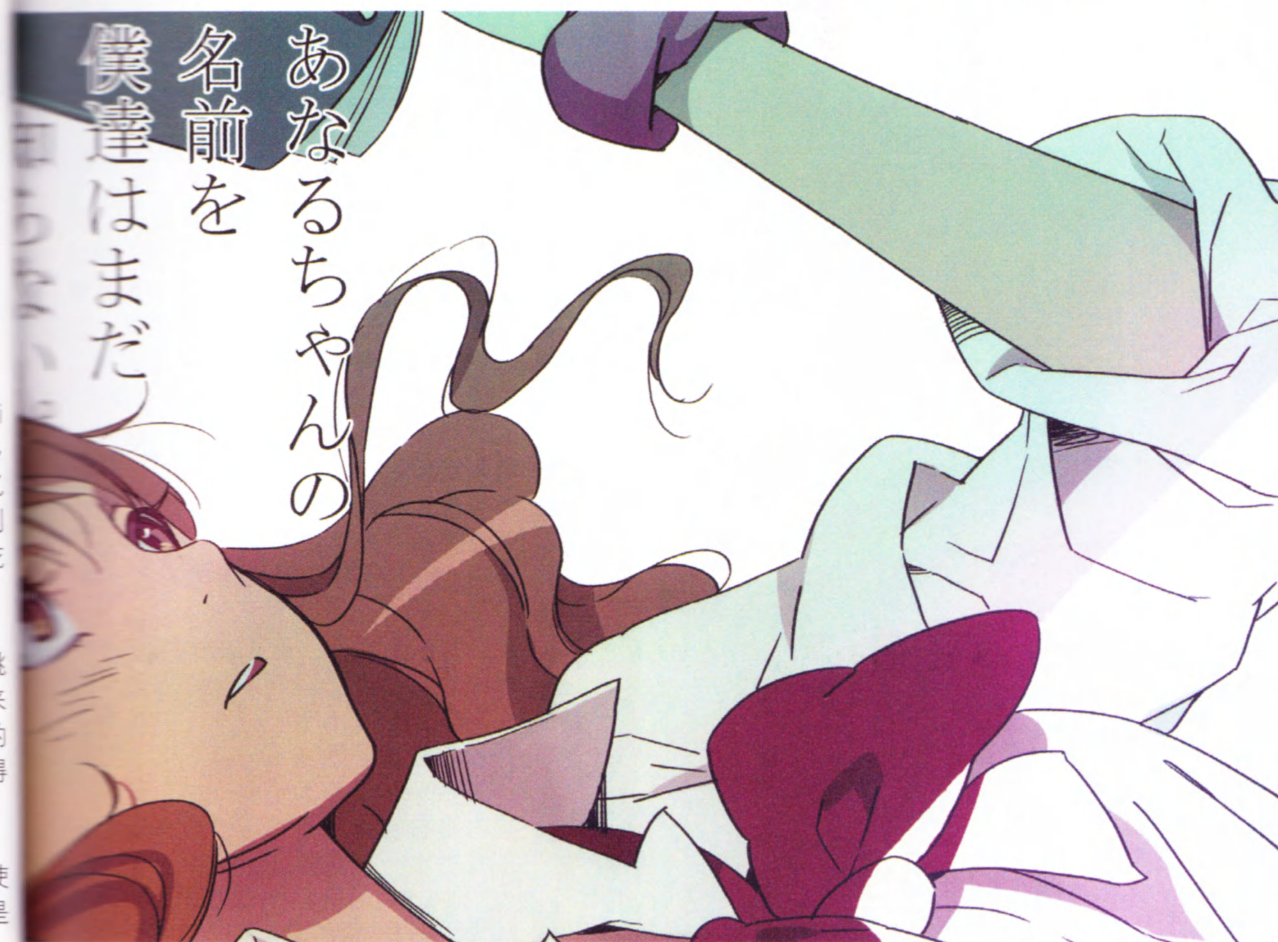
27

同人社团: 森井さんとこの（森井しづき）
作品名： あなるちゃんの名前を僕たちはまだ知らない。
来源作品： 那花
标签： 新番 热门 特殊 PLAY 搞笑

森井さんとこの这个社团 09 年在扫 Saki 本的时候曾经推荐过一次，笔者当时对森井しづき独到的视角和与众不同的表现方式还记忆犹新（会长跟京太郎在储物柜里啪啪啪），创意果然是这个社团的最大武器，这次有用那花本向大家露了一手。

安鸣的本子在这届大会上笔者看了不少，大多数都是痴女题材，偶有纯爱，基本上也跳不出这两个圈圈，森井しづき竟然成功跳出来了，设计了一个匪夷所思的耳交题材，耳交的概念似乎以前闻所未闻，光是想象一下就觉得很难表现。当然本子的基础还是建立在仁太、雪集两人的变态情结上，然后做各种加工的，一些笑料其它本子里也有，最有特色的还是使用耳朵部分，要说实用性还真是不好说，总是





一个镜头就结束了（话说这玩意很难持续表现吧），无非就是很猎奇很新鲜，到后面换传教士时就显得很普通了，所以这本主要还是推荐给喜欢猎奇的朋友。

28

同人社团：ROUTE1
作品名：外部家族子作り計画
来源作品：美少女战士
标签：全彩 大手 画风 复古 特殊 PLAY 触手 NTR 性转换

这次很奇怪的是『美少女战斗』本突然出现了一个小高潮（可能是纪念漫画开始连载 20 周年吧），除了老牌社团黑犬兽，还有多达 5 个社团的美战本被收入囊中，其中最吸引眼球的就是大手社团ROUTE1的这本全彩的『外部家族子作り計画』。

内容起先看得有点晕，标题也有点意味不明，『美少女战士』毕竟是很久远的作品了，幸好之前写魔法少女动画专题的时候复习过一点，认出男女主角分别是天王遥和星野光，此二人本来是没有什么交集的，只因两人都有性转换的能力才被阴差阳错地放在了一起。至于标题，两人都属于后来才登场的外部战士，故得名外部家族。遥在原作里是男性，变身后成为女性，星夜也一样，于是就上演了一场性别和时空交错的啪啪啪戏码，一直身为天王遥官配的海王满则只能做旁观的路人。

ROUTE1 的漫画手法老辣，尤其擅长利用色彩鲜艳的彩色漫画来表现一些构图复杂的画面，中间穿插的一段触手 NTR 的回想剧情为漫画的口味加码不少，即使仅从遥和光两人的啪啪啪来说也充满了狂野的力比斗气息，腔内构图更是力度十足，下下直捣黄龙，仿佛撕心裂肺般的爽快。



29 **同人社团：**Digital Lover
作品名：D.L. action 63
来源作品：俺妹・黑猫
作品名：D.L. action 62
来源作品：我的朋友很少
标签：热门 新番 大手 画风 纯爱

Digital Lover 的实用主义治愈风不愧是看多了重口味本之后的绝佳调剂品，黑猫本写的是黑猫跟京介在庙会上走散了，差点被不良少年调戏，如果换了是其他社团大概早就转到野外强推的鬼畜路线上去了，不过在 Digital Lover 的笔下京介及时出现英雄救美，然后两人继续温情脉脉的逛庙会，在感情酝酿的差不多的时候才最后来上一发，黑猫穿着和服的着衣 PLAY 实用度还是挺高的，所以说 Digital Lover 在火候这个问题上把握的真是没话说。

另一部炮友本之前的铺垫同样做得很好，把小说的设定和情节（包括一些里设定）都合理地运用在了剧情设计中，没有像其它友少本千篇一律地跟星奈在邻人社部活教室里啪啪，巧妙地设计了一段在柏崎家的豪宅里温情中出星奈的剧情，把柏崎家老爸，管家斯黛拉等其它本子里几乎不会登场的角色也画了进去，对原作 fans 来说无疑大幅增加了亲和力，而且一看就是一位通读原作小说的作者。

老实说『友少』的故事题材和角色设定还是很有趣的，动画化是一个水到渠成的结果，只不过小说的受众面毕竟比动画狭小得多，所以动画播出后说不定C81上的炮友本题材也会丰富起来。

30 **同人社团：**CDPA
作 品 名：CROSS MAKE 2011 SUMMER **来源作品：**零度战姬
标签：插画 稀有 合同





C77 时也推荐过的一个社团，三位主笔林永达、金光铉、李秀显都是现役的韩国漫画家，林永达是著名的脚本家，金和李两人是与林合作的实际执笔漫画作画的漫画家，林与金两人是『零度战姬』的原作者，林与李两人合作创作的则有『鬼姬 VS』、『萌道鲜师』等作品，三人现在都在日本发展。韩国向日本输出的漫画家在画风方面互相借鉴，看起来都差不多，所以这三个人凑到一起画了一系列的『零度战姬』官方同人本。本子的内容除了很能唬人的“非公开设定稿”以外，还有漫画里不太方便画的工口小段子，不过考虑到漫画家的名声，工口程度都被严格控制在 R15，没有啪啪啪镜头。另外设定原稿部分不光是『零度战姬』，也有李秀显的『鬼姬 VS』和『Re:BIRTH』。

CDPA 是一个特殊的社团，前身是一个美少女游戏品牌，停止活动后转作同人创作用的抬头，以前的主力成员就是林和金，后来逐渐吸收了一些有志于赴日发展的韩国漫画家，以 guest 的形式每次邀请几位新人在本子里客串，画林永达的作品，以此起到推广新人的意图。

31 **同人社团：**TRI-MOON!
作品名：espresso
来源作品：魔法少女奈叶
标签：大手 画风 全彩 插画 性转换 连载

TRI-MOON! 是笔者一直很喜欢的一个同人社团，早先在『二次元画刊』上还做过专题介绍，TRI-MOON! 最近几年一直比较执着于魔炮本的开发，过去他的强项一直在同人插画上，所以 TRI-MOON! 的本子清一色都是全彩的，且不论内容如何，全彩的漫画在视觉冲击力上首先就要胜出一筹。这本『espresso』紧接 C79 时的『cappuccino』，漫画部分的剧情有关联，前作讲的是奈叶误用了神秘自慰道具

后竟变成了男性，在基地里引发了很大的骚动，成了少女们争相啪啪啪的对象，这集继续之前的故事。本子的后半部分是插画精选，TRI-MOON! 的画功可以用美轮美奂来形容，其中有个别作品曾经发布在了 TRI-MOON! 的网站主页上，看过预览图后吊足了笔者的胃口。本子最后 free talk 部分的背景图片是一张美丽的合成照片，照片上是迎风而立的菲特和佛罗伦萨风景，拍摄的是站立在山上十字架路上眺望米开朗基罗广场的景观，猜测可能是作者去意大利实地旅行时拍摄的照片，倘若真是这样的话可真是羡煞笔者了。





需要特别指出的是，这本『espresso』是根据笔者采购的实体本来进行点评的，网上目前还没有扫描资源，TRI-MOON! 的本子流出的并不是很规律，09 年以来曾多次断流，去年的 C79 本还是在今年 8 月才刚刚有资源放流的，C80 本何时才能下载到只能听天由命了（不要指望笔者贡献出仅此一本的个人收藏哦）。

尾声

因为篇幅的关系，还有将近一半的好本子无法一一列举推荐，其中像 T2 ART WORKS TONY、偽 MIDI 泥の会、彩画堂、5 年目の放課後等大手社团之前推荐过多次已经快到烂大街的地步了，所以决定割爱。另外像真珠貝、バス停シャワー、敷島鷹具等一些实用度很高的社团的作品由于尺度方面的原因也不得不放弃。不过相比上次的 27 组，这次的 31 组同人志已经增量不少了。所以全年龄（包含部分成人向）的插画本按照惯例将会留到下个月出版的 C80 增刊『圣战百绘卷・贰』中再做详细分解，届时会有一批第一手的独家资源奉上，在此也不厌其烦的再做一下预告。好了，少年们下次见吧！▲

C80同人游戏作品扫雷专题

■文 / 水雨月☆冰璃（蓝天使制作组创始人、管理者、『刻痕』系列游戏总制作人）■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

相信在大家看到本文的时候，C80 的大潮已经过去一个月有余，大家也都应该收到自己想要的资源了；而本次 C80 上亮点和惊喜十足的同人游戏新作，估计也让大家玩的很开心了。这主要是因为很多玩家期待已久的同人游戏佳作都在本次 C80 上公布了完成版，当然来自神主的『東方神霊廟　～ Ten Desires』就更不必说。除了上海アリス幻楽团的东方正作以外，C80 还有更多不容错过的精彩同人佳作，接下来笔者就会为大家一一介绍这些作品。

× 话题性同人游戏作品重点评测

RefRain ~ prism memories ~

游戏容量：约 200MB
制作团体：RebRank



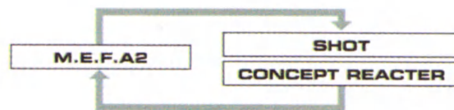




戦略的循環攻撃型弾幕撃込シューティング

RefRain ～prism memories～

汎用性の高い『ショット』・4段階まで派生する強力な攻撃『M.E.F.A2』・敵弾を破壊可能にする『コンセプトリアクター』。この3つの攻撃を循環させて、敵をなぎ倒すシューティングゲーム。弾の精密避けだけにならず、戦闘中の緊迫感・スピード感を重視。立ちはだかる敵を「射て」、「撃て」、そして「討て」。



それぞれの思いを胸に、コンピュータネットワーク「M.R.S.」の中枢部を目指す3人の主人公たちと、ネットワークの各階層で待ち構える「セントラルキーパー」との壮絶な戦いが始まる。

[RebRank] http://www.rebrank.org　Web体験版公開中!!

『RefRain ~ prism memories ~』是由同人游戏制作团体 RebRank 制作的一款战略循环攻击型纵版 STG，属于该制作组的 Project Blank(P.N.B.) 系列作品的第二作。P.N.B. 系列的第一作『五月雨』相信很多喜欢玩同人游戏的读者都不会陌生，本作作为『五月雨』的正统续作，也继承了前作的世界观设定和游戏理念。在系统方面，本作还是与前作有较大的区别的，更加注重游戏过程中的紧迫感和速度感。在制作过程中 RebRank 也在一直探索着以往 STG 所不具备的新理念，而比起其他弹幕 STG，本作相对不太注重“精密地避开弹幕”这个元素，只要掌握了弹幕的规律，所有弹幕去躲避对操作精准度的要求都不是很高。

接下来聊聊制作团体 Rebrank 的成员，在 Project Blank(P.N.B.) 系列的第一作时，他们还只是一群在东京电机大学就读的学生，第一作『五月雨』历时三年制作完成，并以 Amusement Makers 的名义发表，而 Amusement Makers 这个社团作为东京电机大学理工学部里活动的非公认同人游戏制作社团，虽然近几年因为没有什么引人注目的作品变得有些沉寂，但在当年，无论是现在“东方 PROJECT”的制作人神主 ZUN，还是西方 PROJECT 的制作人“瞬殺サレ道？”，以及 RebRank 这个制作组的大部分成员，全都曾经作为 Amusement Makers 这个社团的成员活动过，而且他们的作品大都也在東京電機大学理工学部举办的文化祭 " 鳩山祭 " 上展示过。可以说，当年的 AM 有这些前辈在的时候，是非常活跃的。当然，这些前辈们都早已毕业脱离了 AM，后来新入社团的新人貌似又不太给力，所以导致近年来 AM 这个团体在同人游戏圈的影响力和光芒逐渐暗淡了下来。

此外值得一提的是，Rebrank 这个制作团体的成员也长期和曾经的西方 PROJECT 系列制作人瞬殺サレ道？保持着良好的基友关系，其实要按辈份来说，Rebrank 社个团队的全体成员都算是瞬殺サレ道？的后辈了，瞬殺サレ道？除了在 Project Blank(P.N.B.) 系列的两个作品中担任技术协助以外，还在贩卖会场帮忙，由此可见他们彼此之间的深厚感情（基情……？）。

而瞬殺サレ道？其实就是『秋霜玉』、『稀翁玉』和『幡紫竜』的制作人，此人在 AM 时代和神主 ZUN 的关系也不错，西方系列的前两作『秋霜玉』、『稀翁玉』由 ZUN 亲自负责作曲，而早期东方在 WINDOWS 上的作品，此人也提供了技术协助（东方早期作品制作人员名单里，出现的‘pbg’就是此人，当年东方红魔郷开发时，就是此人为 ZUN 提供的开发环境及编程支持，他对东方系列也是有着很大的贡献的）。不过西方系列一共就只有三部作品，不知道是因为人气不足还是因为作者坚持不下去了。

瞬殺サレ道？最新的两个作品为『まてまて！？クエスチョン - 外伝』和『SUPER まてまてレーザー』，这两个作品都是试验性的小品，和西方 PROJECT 完全无关，两个作品虽然很小，但是所占用的开发周期也很长，大概现在瞬殺サレ道？也没太多时间和热情继续同人游戏的创作了。

说完了制作人，再来说说这个作品本身的囧事，毫不夸张地说，『RefRain ~ prism memories ~』应该算得上是同人游戏领域制作周期最长的游戏作品了。制作方 RebRank 从















2005 年 1 月 1 日这天开始宣布正式开始企划和制作本作，直到 2011 年 8 月的 C80 上，大家才看到了本作的正式完成版。制作整个作品总共耗时 6 年半的时间，这么长的制作周期在同人游戏领域可以说是绝无仅有的，仅仅是历时 6 年半却没有坑掉这点，制作人的毅力就已经非常值得我们敬佩了，毕竟这么长的开发周期，在商业游戏里恐怕也只有跳票了无数次的『永远的毁灭公爵』能与之相提并论，当然奈须蘑菇的『永远的魔法使之夜』经历了无数次跳票也快达到这个水准了……不过这里面其实还是有些不同的，『RefRain ~ prism memories ~』这个作品就从来没跳过票……因为制作组在 C80 正式版情报公开之前，从来都没有正式公布过本作将在什么时候完成的信息。所以，当制作组终于公布 C80 即将发布作品完成版的时候，相信大多数知道这个作品的玩家都震惊了，大家均表示泪流满面，能等到这个作品的完成版实在是太不容易了。



游戏综合评测

Rebrank 的游戏作品数量虽然不多，但是游戏均以高素质和高水准著称，制作组对游戏认真负责的敬业态度，也非常值得敬佩。作为耗时 6 年开发出的一款纵版 STG，本作可谓是精彩纷呈，游戏虽然只有 5 个关卡，但是每一关都有各自的特色，旋律优美的电子风音乐配合着高速的弹幕，很完美地展现出了 STG 作品中少有的爽快感和节奏感，是非常难得的一款佳作。此外本作也实现了自动更新功能，每次在游戏启动的时候会自动确认当前的游戏是否为最新版本，并可进行自动升级。该作还进行了 Twitter 对应，增加了很多实用的新设计。当然除了这些以外，游戏最值得称赞的一点就是处处充满了创意和让人惊喜的设计，真不愧为用六年时间制作出来的作品，玩家不仅仅是在游戏进行过程中，即使是停留在标题画面，或者是去研究游戏其他的细节，都会有不少惊喜的发现。

本作在细节上的制作可谓是淋漓尽致，处处体现了制作团队的用心和创意。游戏三个可选角色分别对应了三种不同风格的标题画面，而三种标题画面以及分支界面的设计风格，和三种标题的背景音乐也完全不同，各个标题画面的细节和动态部分的设计，也分别展现了作为主角的三个女孩子迥然不同的个性和各自的内心世界，此外就算是共通标题部分，背景音乐也不只有一首，而是随机从几首标题音乐里抽取一首出来播放。而在游戏的隐藏要素全部开放以后，进入游戏的其他功能中看看，你更能从各种独具创意的设计中体会到制作者的用心，这样认真严谨的制作态度，足以证明制作组对这游戏所付出的巨大的爱。

当然，说了这么多游戏的优点，也应该说下不足之处。如果硬要说本作有什么缺点的话，那无疑还是如同 P.N.B. 系列的第一作『五月雨』一样，存在着游戏流程过短的问题。虽然历经了数年的制作，但是实际游戏流程并不长，总共只有 5 个关卡，不存在附加关卡或者 EX 关卡之类的，这不得不说是个遗憾。

比起整个游戏流程的长度，Rebrank 这个团体似乎更愿意把时间花费在反复优化已经完成的关卡上面，从 C70 这游戏公布第一个测试版开始一直持续关注过来的玩家都应该知道，这个游戏从最开始公布，到最后完成的变化有多大。即使是已经完成的关卡，制作组也在对关卡的背景不断地进行调整和更新，对弹幕和敌配置不断做出微调和改良。但是这种极度追求细节完美的制作态度，也最终导致本作即使是耗费了六年多的时间制作，流程也依然很短。不过比起前作『五月雨』的超短流程，本作的流程已经相对很长了，并且加入了难度选择和不同的挑战模式来增加关卡的重复可玩性，流程上也算是做到位了。

作为一款同人 STG 作品，『RefRain ~ prism memories ~』拥有着数年磨一剑的精细制作，同时也拥有无可挑剔的华丽画面，动听的电子风音乐和优秀的游戏素质，作为本次 C80 里最值得去玩的一款游戏，笔者把它推荐给大家，希望所有喜欢 STG 的读者们都能去玩玩这款游戏，相信它的高素质绝对不会让你失望。

花咲か妖精フリージア

游戏容量：约 200MB
制作团体：えーでるわいす

这游戏又是一个让众多玩家苦苦等待了许久的同人游戏大作，制作方えーでるわいす从 C75 的时候公布本作的第一个测试版开始，到现在也已经经过了将近三年。在本次的 C80 上，各位苦苦等待游戏的玩家终于见到了『花咲か妖精フリージア』的正式版。当然对于很多玩家来说，本作依然可能有些陌生，不过我相信えーでるわいす所制作的另一款优秀的 STG 游戏，只要关注同人游戏的玩家都会了解，那就是『ETHER VIPER』，国内的中文翻译名称为『苍空之雾』。这款无论是画面、音乐还是操作都不逊色于商业 STG 的作品，无论是在 11 区还是在国内，都理所应当地获得了大量玩家的关注。本次 C80 上，为了回应广大热情玩家强烈的再版呼声，制作组也很有诚意地推出了这款旧作的加强版『ETHER VAPOR Remaster』。虽然加强版游戏的关卡和系统比起原作没有太大的变化，但是也追加了一些新的要素并进行了演出修正（原版中的大量过场人物对话，在新版游戏演出中被彻底废除），并且进行了网络自动升级和网络分数排名的对应。游戏从原先的旧引擎上移植到了开发『花咲か妖精フリージア』所使用的新引擎上，借由新的技术，游戏修正了光照，更加强调击中感，场景材质贴图也被进行了大幅度的替换和加强，并且大幅度地提升了画面的分辨率，让游戏画面变得更加精细美丽，同时也添加了立体效果。所以对于各位关注这个团体的玩家来说，本次 C80 不仅要关注新作『花咲か妖精フリージア』，同时也需要关注一下『ETHER VAPOR Remaster』，因为这个可是大热 STG 的诚意加强版，同样不容错过。











至于『花咲か妖精フリージア』这个新作，其实也是有前作的，而且这个前作也是えーでるわいす的处女作，名叫『花咲か妖精』。这个原作其实是制作组于 2005 年 12 月 26 日首次公布的一个小品级同人游戏，最开始发布就是完全免费的，直接放在了制作组的官方网站上提供免费下载。而这个原作的玩法也非常简单，其实就是要在 4 天的时间内守护鲜花，消灭来吞食鲜花的害虫，若成功守住 4 天，鲜花就会从原本的幼苗成长为美丽的植物，最终优雅绽放。而游戏的过程中，害虫是不会向玩家发起攻击的，他们只会去吞食游戏画面中正在成长的鲜花，鲜花有一定长度的生命值，被害虫吞食生命值便会不断的下降，若鲜花的生命值下降为 0，那么整个游戏就会失败。主角是一个妖精，除了普通攻击以外，随着消灭敌人和鲜花被敌人吞食，妖精的怒气值也会增长，怒气值满了之后，就可以释放出强力的必杀，可以一次性清除屏幕内所有敌人。

当然原版游戏的普通模式 4 天是非常简单的，鲜花的生命值会随着植物每天的成长而不断加长，而且每经过一天生命值就会再次加满，所以很容易通关。但是除此以外，原版游戏还有一个类似于无尽模式的挑战模式，那个模式里，玩家总共需要成功守护鲜花 99 天，而且在无尽模式中，敌人的数量和移动速度都比本篇高出了不止一个级别，鲜花的生命值也不会加长，每经过一天，恢复的生命值也很有限，所以这个模式对玩家来说是个高难度的挑战。

而制作组大概是想鼓励玩家积极去挑战原作的这个模式，在开发『花咲か妖精フリージア』的过程中，制作组还在之前的未完成版（C77 上的版本，有兴趣的玩家可以自己去找找）的 OMAKE 文件夹下面放出了无尽模式的破关录像，当然只有快到 99DAY 的最后几天难度最大的录像，以此来告诉玩家无尽模式的挑战方法。而『花咲か妖精』原作的挑战模式也的确有意思，笔者尝试过，虽然是重复着每一天杀死害虫守护植物的挑战过程，但是却丝毫感觉不到枯燥和乏味，合理的难度设置和敌人数量及出现几率，都能让玩家在游戏过程中感觉到紧张刺激。

接下来说说本次的新作。之前笔者之所以详细介绍了原作的系统，其实也正是因为，本次 C80 的新作『花咲か妖精フリージア』在最初企划的时候，制作组只是想把它做成当年原作的 3D 复刻版，也就是除了游戏画面全 3D 化以外，游戏在系统和玩法方面，基本上全部遵循原作。作者的这个想法，也在 C75 的时候发布的『花咲か妖精フリージア』第一版测试版的时候有充分的体现。在最初的 C75 版本里，游戏画面虽然转为了全 3D，但是背景依然遵循于原版游戏的风格，里面有一颗巨大的植物，而这个植物也就是原版中需要守护的鲜花。但是在这个 C75 版本中，敌人既不会向 3D 画面背景中的那颗植物发动进攻，也完全不会向玩家发起进攻，只会傻傻地等着挨打。可以看出当时游戏的完成度还很低，作者也在探索游戏的玩法方面的内容。后来等到 C77，拿到游戏的玩家惊讶地发现新作的系统和 C75 版本相比有了翻天覆地的变化，玩家所扮演的妖精在这个版本里的玩法不再是去守护植物，自己也拥有了血槽，所有怪物都会向玩家发动攻击，所以玩家要在保护好自己的同时击退各种怪物。至此，游戏也正式由原作那个基本不像动作游













戏的 ACT，转变为了正统风格的动作 ACT，而且由于玩家操纵的妖精有了血槽，游戏里也追加了各种强力的怪物和 BOSS。

当然游戏从开发前期到中期游戏系统做出了如此庞大的变动，可能是作者在前期遇到了技术或者玩法上的瓶颈，从而更改了整个游戏的系统和玩法，不过这次更改也让这款游戏变得更加大众化，更加贴近于正统的清版过关 ACT。而在游戏后期的版本中，制作组在某些特定的关卡中也追加了类似原作的玩法，并且加入了妖精育成系统，每当通过一个关卡（一天）的时候，妖精都会获得经验值并且提升等级，而玩家也可以利用这些经验值让妖精学会新的攻击技能或者是拥有新的附加状态（持续回血，攻击力提升等）。这些有趣的新系统的加入也极大地丰富了游戏的可玩性，而且历经了接近三年的制作，各位玩家在本次 C80 上所看到的完成版已经具备了丰富的系统和多种多样的玩法。



游戏综合评测

关于本作的实际素质，笔者只用四个字就可以说明了，那就是无可挑剔。这是一款非常有爱的作品，同人游戏能做到这种程度，非常不容易。而且『花咲か妖精フリージア』正式版比起之前的未完成版本，难度终于降下来了，还提供了难度选择，动作游戏苦手的玩家不必担心再像玩以前的未完成版一样，被游戏超高的难度虐到反抗不能了。这次的正式版，玩家可以先选择简单的难度，慢慢熟悉游戏的系统和玩法之后，再玩相对较高的难度等级。

另外值得一提的是，如果你的电脑是第一次运行『花咲か妖精フリージア』这个游戏，一定要使用 APP 或 NT 转换语言区域，把语言区





域设置为日本语。因为第一次进入游戏的时候，正式版游戏会自动检测语言区域，如果发现当前的系统并非日语环境的话，游戏会自动切换语言显示，将游戏菜单中显示的日语文字全部替换为英文字符。其实这个检测行为，其实可以说是制作组针对海外的玩家所作的一次非常善意的举动。因为害怕海外的玩家看不懂日语，所以将游戏的菜单和文字显示全部替换为英文，这本是好意。但是也不知道是因为时间不足还是制作组的大家实在是英语苦手的缘故，游戏中的英文基本上都是临时的没有什么实际意义的替代字符，就是原本的帮助信息替换成英文之后，也不是对应内容的翻译，而只是用类似‘教学 1’‘教学 2’这样的英文替代文本，这样的英文文本明显都是在开发中途，游戏文本未完成前的临时替代标记。基本上根本不能起到帮助海外玩家理解游戏的作用。所以现在的情况是对于大家来说，如果游戏菜单和信息变成了英文显示，反而会更加难以理解。因此各位玩家记得在玩游戏的时候（尤其是第一次进行游戏的时候）一定要转换语言区域，让游戏语言显示为正常的日语状态。当然如果已经显示为英文界面和信息，也不用着急，只要删除游戏全部的存档，再用 APP 或者 NT 重开一次游戏，就可以让游戏重新检测当前系统的语言环境了。

Acceleration of SUGURI 2

游戏容量：约 2GB（好大）
制作团体：橙汁



一直热衷于 STG 类游戏制作的橙汁，于本次的 C80 上正式推出了『Acceleration of SUGURI』的第二作，说实话在本作推出之前，笔者也完全没有预料到这个对战游戏竟然还会有第二作。不过其实仔细想想也比较合理，因为本作算是利用去年 C78 橙汁推出的一个评价很高的 STG 作品『ソラ -sora』的资源所制作出的续作，『ソラ -sora』这个游戏中的女主角和其他角色都有在本次的『Acceleration of SUGURI 2』中登场，玩家可以任意选择自己喜欢的角色，并与其他角色在一个固定的场地范围中使用各种武器进行对战。当然说是对战，由于游戏是以 STG 方式进行的，而且大部分武器使用起来的特效虽然花哨，但是实际上很难命中对手，所以这个游戏其实和乱斗性质的作品差不多，在花花绿绿的满屏特效中，敌我双方的角色进行着武器大乱斗。

当然前作『Acceleration of SUGURI』中出场的旧角色，也在本次的续作中继续登场，而这些第一作的旧角色主要来自于橙汁当年第一个在玩家群体中引起不错反响的 STG『スグリ』之中。当年在『スグリ』发布之后，橙汁利用这个作品中出场的角色和关卡背景，制作了第一款对战类的 STG 作品『Acceleration of SUGURI』，而在去年 C78 推出了和处女作『スグリ』拥有相近世界观背景和人物设定的 STG『ソラ -sora』之后，这个对战类游戏推出续作，现在看来也是顺理成章的事情了。制作组有意在『Acceleration of SUGURI 2』中囊括了『スグリ』和『ソラ -sora』中的角色，让所有角色可以被自由选择，并且与其他角色进行对战，这对于喜欢那两作的玩家来说是个不错的福利。

『Acceleration of SUGURI 2』的游戏制作，依然由橙汁和他们的老搭档神奈川电子技术研究所来共同完成，这也是橙汁每作固定的制作阵容了。神奈川电子技术研究所似乎和橙汁这个团体有着很深厚的渊源和基情，因为无论什么时候，他们给橙汁的作品负责程序的时候好像都是最认真的。也只有橙汁推出的游戏作品，才能够展现神奈川电子技术研究所的真正技术实力，这不得不说是一件非常有趣的事情。除橙汁的作品外，神奈川电子技术研究所无论是在自己的作品，还是参与的其他团体的程序制作，最终做出来的游戏成品的程序和画面都十分简陋，唯有橙汁是一个意外。大家要是不相信的话，可以自己找来神奈川负责的橙汁作品，和他们自己或者他们负责的其他团体的作品对比一下，差距特别明显。至于原因嘛，咱们大概懂就好了，都是基情惹的祸嘛……

游戏综合评测

橙汁这个团体从创立开始到现在，创作的所有作品类型几乎都是 STG，而且几乎所有的作品都处于比较接近的世界观背景之下，因此他们制作的 STG 作品之间相互都存在着微妙的联系，彼此交织构成一个庞大的世界。当然早期这个制作组在制作游戏的时候，可以看出他们的 STG 系统明显在模仿其他出色同人游戏的影子，当年的『スグリ』就是如此，这个作品带有浓烈的模仿痕迹。但是时至今日，他们已经在不断的摸索中形成了自己独有的一套 STG 系统风格，而这套系统也已经很成熟很完善。对于他们的作品，相信无论是美丽的画面，还是动听的音乐，都给玩家留下了很深刻的印象。

除此之外，给玩家留下了最为深刻印象的应该就是橙汁出品的每一款 STG 几乎都有的困难到变态级别的难度设置，即使是相对擅长 STG 游戏的玩家，估计也很难通过游戏的 EASY 难度，更别说 NORMAL 以上的难度了。这样的难度设计未免令人汗颜，是橙汁完全不懂得游戏难度设计相关方面的知识还是故意在维持这种另类的高难度设计，我们不得而知，但是估计大家在玩橙汁的游戏作品时，所获得的都是被游戏难度完虐的经历。

就算去年橙汁评价很高的『ソラ -sora』这个作品，也有很多玩家依然连 EASY 难度都玩不过第一关。至于本次的作品，笔者特意留意了一下评价，大家纷纷表示 EASY 难度都打不过第一个对手……于是这个游戏，因为其画面和音乐，值得推荐是肯定的。但是由于作品的高难度，也决定了这是一个既虐人又虐心的游戏，不怕被游戏虐的玩家可以尝试一下这个作品。







グリーフシンドローム

游戏容量：约 700MB
制作团体：黄昏フロンティア





相信这个黄昏フロンティア的小圆同人游戏，早在 C80 之前就已经有好多玩家开始关注了吧。而黄昏フロンティア这个团体也不用笔者做太多的介绍了，因为他们实在是太有名气了，就算基本没有玩过或者完全不关注同人游戏的人，也应该玩过或者听说过『EFZ』、『东方绯想天』以及『东方绯想天则』这些游戏吧。

本次的『グリーフシンドローム』作为众多玩家 C80 最期待的游戏之一，实际的素质也没有让玩家失望，游戏背景的绘制及风格完全忠实于原作，而且无论是 5 名女主角还是魔女和她的手下们都描绘得非常出色。而且作为一款 2D 动作 ACT，本作对应 1–3 人的游戏人数，所以你最多可以拉两个好友来和你一起进行游戏，多人一起玩明显要比一个人有意思的多。

游戏的目的很简单，玩家需要操纵着魔法少女击败途中遇到的使魔和最终的 BOSS 魔女来完成关卡乃至整个周目，游戏以一个周目作为一个单位，一周目总共有 5 关，当然还包括一个隐藏关卡。基本对应原作动画和漫画中六个主要登场的魔女。我方操纵的魔法少女在击败敌人后可获得经验和成绩，魔法少女拥有等级、生命值、攻击力和灵魂值的属性，经验可以提升等级，从而提升人物的生命值和攻击力。灵魂值为本游戏中的主要属性，最开始时拥有满值，之后随着关卡的挑战，每秒扣减 1 点。当人物生命值有损失的时候，会自动扣减等值的灵魂值来补充，当角色生命值下降为 0 的时候，角色会处于无敌状态，直到生命值补满后，即可再次战斗，但是当灵魂值下降为 0 后，当前角色就会立即死亡。一个角色在关卡挑战中死亡的时候，除了会判定关卡挑战失败以外，该角色在该周目里也无法再继续使用。

在完成一周目的中途，游戏不能存档，只有在完整完成一周目以后，游戏才会记录你的总成绩和成就。游戏每完成一次周目会打开已完成周目数的平方加一的周目，每周目的游戏仅在难度上有所不同，关卡内容则是完全一致



的。根据初步确定，玩家可挑战的周目数没有上限，可无限挑战到周目数的储存位内存溢出为止。另外本游戏存在多个结局，目前已经确定的结局数量为 10 个，游戏的结局是根据完成一个周目后剩下可用的魔法少女数目来决定的。一周目通关时，你的队伍里生还的魔法少女将决定当前周目最终的结局。此外游戏除了 5 个可见关卡外，还拥有一个隐藏关卡，隐藏关卡的开启方式为：在挑战第五关卡（最终关卡）前，美树沙耶香如果战死的话，就可以打开隐藏关卡，而此时玩家必须先完成隐藏关卡，才能够挑战第五关卡。当然如果在第五关卡中途美樹沙耶香战死的话，同样可以打开隐藏关卡，不过此时玩家是可以跳过隐藏关卡，直接挑战第五关的。

游戏综合评测

游戏中我方 5 个魔法少女中，鹿目圆、曉美焰和巴麻美这三个角色属于远攻型角色，美树沙耶香属于近战型角色，佐倉杏子属于稍微偏远身的近攻型角色，在游戏进行的时候玩家可以根据自己玩动作 ACT 的喜好来合理选择。此外 5 个角色之中，鹿目圆的灵魂值最高，曉





美焰拥有的灵魂值则是最低的。

『グリーフシンドローム』作为一款 2D 动作 ACT，制作水准相当精良，而黄昏フロンティア这个最著名的同人游戏制作团体所创作的游戏，也都拥有绝对的质量保证。有不少玩家在玩过本作以后，甚至认为本作完全不逊色于明年即将发布官方作品，由此也可以看出这款小圆同人游戏制作的精良程度，作为本次 C80 绝对优秀的一款同人游戏，笔者把这款游戏推荐给所有的读者朋友们，大家都要尝试一下这个作品哦，因为真的很有趣。

BIG-BANG BEAT Revolve

游戏容量：约 300MB
制作团体：Frontier Aja









『BIG-BANG BEAT』是一个二次同人格斗游戏，原作是 ALICESOFT 出品的『大番长』。BBB 的原作于 2007 年 5 月 26 日颁布，当时是由 Game Production Team-NRF 来制作完成的。BBB 的原作正式发表之后，凭借着优秀的素质和爽快的手感，获得了大量玩家的认可和好评，从这之后，BBB 这个游戏也拥有了自己独立的玩家群和粉丝群体。然而好景不长。就在 BBB 制作完成后没过多久，BBB 原作的后续补丁更新还没有结束的时候，原制作组 NRF 内部制作人员之间发生了巨大的分歧，导致一些原 NRF 制作人员的离开，而原来负责参与 NRF 游戏制作的柳英一郎，也在这之后与 NRF 断绝了往来，还成立了自己的同人游戏开发团体 Frontier Aja,也就是我们现在常说的彩。BBB 这个游戏的版权和后续的开发权顺理成章地落到了 Frontier Aja 手中，至此原开发团体 NRF 已经名存实亡，留下的开发成员即使努力也难成气候，而 NRF 也在第二年发表了素质差强人意的『Million Knights Vermilion』之后就在无人关注的状态中默默解散了。NRF 这个很顽强的制作组之前虽历经数次重组但是依然屹立不倒，可见制作人有着自己的理念和坚持。但是这次却没能承受得了原核心制作人的出走以及 MKV 游戏的失败这两个巨大的冲击，由此可见，NRF 解散的时候也伴随着怎样的遗憾和无奈。

历经了矛盾分歧并最终导致 BBB 开发权转移的过程之后，最终拿到 BBB 系列版权的 Frontier Aja 并没有急于推出系列的第二作，而是对广大玩家承诺，一定会出 BBB 的续作，但是当前技术水平还不足，需要先制作一款 ACT 来做技术上的积累。于是在那之后，制作组先是制作了『紅魔城伝説 绯色交响曲』和『紅魔城伝説 II 妖幻镇魂歌』这两个以东方系列为题材进行二次同人创作的 ACT，而这两款有着浓厚恶魔城风格 ACT 游戏的高素质，也让更多的玩家认可了 Frontier Aja 的游戏开发实力，大家玩过紅魔城传说系列之后，纷纷表示不再怀疑制作组的能力，而都是翘首期待 Frontier Aja 接下来的续作。

于是在今年夏天的 C80，『BIG-BANG BEAT』的续作『BIG-BANG BEAT Revolve』正式发表，当制作组正式公布这个消息之后，各位一直在苦等 BBB 更新或者是续作的玩家不禁狂喜乱舞，于是大家都翘首以盼等待 C80 上游戏的正式发表。但是，在游戏发表以后实际拿到这个游戏的玩家，却发现游戏的表现距离他们想象中的高素质有很大的差距。就像是中了已经解散的 NRF 和未能成功的失败作品 MKV 怨念的诅咒一样，Frontier Aja 这个之前的所有作品素质都很高，反响也很成功的团体，竟然推出了这样一款差强人意的游戏。这情景和当年 NRF 的 MKV 发布之后的场面如出一辙，发布前玩家的高期待，与发售后所有拿到游戏的玩家被狠狠泼了一盆冷水的感觉，形成了极其鲜明的对比。

既然说到了游戏素质差强人意，那接下来就来说说这个游戏实际存在的问题，大家都知道，原版的 BBB 是拥有语音的，而且战斗正因为有了语音才会更精彩。而这次的 BBBR，拿到游戏的玩家惊讶地发现游戏里根本没有语音，而且游戏的手感也很生硬，和玩家想象中的游戏素质差距太大。首先从初版的实际游戏体验上，BBBR 就没有给玩家留下任何的好印象。Frontier Aja 似乎也意识到了问题的严重性，于是在 C80 正式版游戏发布后，紧急发布和追加了大量补丁，修正画面问题并且追加了人物的语音等等，于是现在的玩家已经可以通过打补丁来追加语音和修正问题了，可见这次 Frontier Aja 的补救措施还是做的很快的。

其实说了这么多，BBBR 这个游戏真正的问题在于它还完全没做完！没错，这只是一个开发中途的版本，制作组就把它拿出来发布了，C80 的初版游戏甚至连基本的系统调试都没有做好，而且最让玩家抓狂的一点就是，这个游戏的初版竟然连人物的招式都没有做完，拿到游戏的玩家都惊讶地发现，原来只有体验版里的人物可以使用最终技，其他的人物都不能用，







为什么？因为制作组还没来得及做。而且人物的手感除了试玩版以外的其他人物，也都差强人意。随后发布的大量补丁在修正和调试系统的同时，也在追加着人物的招式，也就是说，初版游戏就是个半成品，想玩到完整的游戏，等制作组出补丁慢慢更新吧。对于很多一直期待BBBR的玩家来说，这不得不说是制作组献给玩家的一个很恶意的玩笑。

在BBBR正式版的游戏里，我们已然见不到制作组当初信誓旦旦下定决心说"一定会把这个游戏做到最好"的承诺，也没见到制作组当初信誓旦旦保证的"联网对战功能完美实现"。在BBBR的游戏之中，我们也丝毫看不到Frontier Aja这两年开发红魔城传说系列所做的任何技术性积累。而所谓的高清画面，也只是应付差事，部分场景就是原作的图片强行拉伸的，并没有做任何的高清化，而且人物和很多地方，依然各种马赛克。虽然整体感觉上游戏画面是比原作更加的清晰，但是在华丽程度上，反倒是根本不如原作了。

作为高清化但受限于技术不足的代价，游戏的所有对战场景全部取消了多层卷轴滚动和场景动态效果，这也使得本次BBBR的对战场景始终就是一张固定的静态背景图，没有任何的动感和原作场景的感觉。当初信誓旦旦





地承诺一定会把游戏做到最好，到头来就做出这样的一个难谈诚意的作品来，Frontier Aja让BBB的玩家群苦苦等待这么多年，到头来正式版却只是在应付差事？我想这些问题的答案，也只有制作组自己才清楚。Frontier Aja这次的做法无异于自毁招牌，但是即使这样，笔者还是对这个制作组抱有很大的期待，希望Frontier Aja之后能通过补丁的更新最终把BBBR制作完整，至少要对一个游戏作品善始善终。比起Frontier Aja在制作本作时没有丝毫的诚意，笔者宁愿相信这次Frontier Aja是中了已经解散的NRF和他们曾经的MKV这个幽灵作品的诅咒才会这样的。希望这个制作组今后也能用实际行动证明自己的诚意，拿出有诚意有分量的作品来。

游戏综合评测

说了这么多，基本都是在批评，最后评测的时候也说说游戏的优点，相信对于没玩过前作BBB的玩家，本作还是一个不错的格斗游戏的，而且在高清化以后，大部分游戏画面看起来也相对比较舒服。音乐是这个游戏的亮点，柳英一郎创作的音乐，都具有很高的水准。此外本作相比前作追加了新人，可选人物也更多了。在笔者写这篇文章的时候，游戏的版本已经更新到了1.03，如果打上最新的补丁，游戏就会相对完善许多了。这个游戏作为本次C80上素质还算不错的游戏，同样推荐给各位玩家，尤其是玩过它的前作BBB的玩家，不管你是否喜欢本作，这个BBB的后续作品都值得你尝试一下。

× 同人游戏作品推荐

东方神霊庙 ~ Ten Desires

游戏容量：约 600MB
制作团体：上海アリス幻樂団

东方正作，时隔两年的东方系列正统作品，相信不用笔者做过多介绍了，2DM上期也有详细的分析文，在这里再次提到只是为了本次C80同人游戏推荐专题的完整性。



东方蟒酒宴 ~ Age of Ethanols ~

游戏容量：约 200MB
制作团体：Neetpia

东方二次同人游戏里难得一见的RTS作品，对的，你没看错，是RTS。你要是喜欢RTS游戏类型的玩家，那么从那游戏熟悉的界面风格中，有木有看到红警和帝国时代的感觉呢……当然，满屏幕萌萌的小家伙们，也会给人一种强烈的『保卫图书馆』的既视感。游戏开始后会有爱丽丝的教学和提示教学，方便玩家了解游戏的操作。虽然AI很弱，但是联机对战和多个势力这些内容都很有趣。总之，这个游戏是东方二次同人中难得一见的RTS游戏，喜欢此类游戏的玩家值得尝试。注意本游戏需要安装 framework v4.0.30319 才可以正常执行。



ばいおるる弐

游戏容量：约 200MB
制作团体：神奈川電子技術研究所

之前文章中笔者曾经提到过的神奈川電子技術研究所在本次 C80 上发布的新作，是一个很有喜感的解谜（PUZ）类游戏，游戏的目的是使用鼠标来铺设道路把各种元素水滴引导到目的地。游戏很注重细节的表现，背景若是仔细看的话会很有趣，另外游戏包含了故事。其实比起解谜神马的，笔者感觉这游戏的主要目的还是在于卖萌。





東方幻弾章 Y -Unlimited Heroes-

游戏容量：约 200MB
制作团体：INSIDE SYSTEM

很负责地告诉你，不要单纯被游戏的封面所迷惑，否则进入游戏之后看到实际的游戏画面，你就会知道差距了……由 INSIDE SYSTEM 这个完全不知名的团体制作的游戏，游戏的类型为 ACT，类似洛克人，但是也有着沙罗曼蛇一样的武器系统，更有东方的弹幕，就是游戏画面……好吧可以看出制作者在有意还原当初红白机的感觉，让我们重拾当年的感动。如果是对这游戏有兴趣的玩家，可以尝试一下。



彼岸花の咲く夜に 第一夜

游戏容量：约 600MB
制作团体：07th Expansion

海猫的结局依然在坑爹中，龙骑士 07 老师又公布了自己的新作，但是看过实际游戏之后，笔者觉得07老师的画风还真是一作不如一作了，具体游戏素质如何有待各位玩家自己去考证。当然因为海猫的缘故，11 区和国内都有不少玩家在用各种方式来抵制这个作品，比起这个东西，相信很多玩家更愿意 07 去写海猫真正的解。当然 07 也有自己的想法，不管是不想写也好，写不出来也好……又一个新坑就这样开始了，于是大家或许可以心甘情愿地继续被坑了。

另外本次 C80 初版流出的游戏存在问题，游戏中包含了一部分海猫的音乐，而实际上本次 07 的新作『彼岸花の咲く夜に 第一夜』是没有沿用海猫的音乐的，网上流出的是经过别有用心的人改造并且用海猫的音乐替换掉部分新作音乐的假档，而且这个问题应该不仅仅出现在国内，在 11 区也出现了这个事情，因此 07 的邮箱中也受到了大量对此有问题的假档不满的玩家的来信，并且质问 07 为什么要沿用海猫的音乐，是不是因为缩减制作经费啊，之类的……然后 07 很迷惑地说，没有用海猫的音乐啊，都重新做了，不知道大家为什么会反应这个问题。然后过了一段时间，07 那边反应过来了，于是又说：通过正规途径获取的游戏绝对不存在此问题，大家要通过正规方式获取游戏，使用非正规方式获取游戏的会遭到诅咒的！为了不被诅咒请去买正版（这还真是不新鲜的梗）。于是看来龙骑士 07 老师今年也流年不利呢，看来还是赶快乖乖地想想海猫真正的解篇怎么写比较好。否则玩家集体的诅咒可比他自己一个人的诅咒要厉害的多啊。（笑）



魔法少女ミラクル☆ユイット ～ダメ！お兄ちゃん見ないで

游戏容量：约 600MB
制作团体：Magical ☆ Girl

本次 C80 上除了黄昏的动作 ACT 以外的另外一个小圈的同人游戏，游戏类型为 ADV，熟悉这个社团的玩家，一看到他们就知道本作肯定会是邪恶物，因为这个社的风格始终就是魔法少女 + 触手。Magical ☆ Girl 的人设及画风一直以来都是 LOLI 风格，完全可以满足特定人群的需要。另外由于触手的存在，在这个社团出品的游戏中，魔法少女一向属于高危职业，绝对的。不过现在这个时代找工作不容易，所以即使是高危职业，也依然源源不断的有魔法少女身陷其中……

冒険者の町を作ろう！

游戏容量：约 500MB
制作团体：玉藻スタジオ



这个作品在发布之前，因为漂亮的人设和丰富的系统，也引起了很多玩家的关注，甚至也有玩家 C80 就是在等这个作品，但是实际游戏的水准一般，不过从玉藻スタジオ最近出的几个作品来看，也可以看出他们游戏制作水平的显著提升，这也更让人期待他们以后的作品。虽然这个社团出的游戏 BUG 比较多，还经常无端报错，但是本作那优秀的人设和满满的游戏性还是很值得大家去尝试一下的。

幻想郷史紀

游戏容量：约 300MB
制作团体：闇討ち Project

这是一款非常不错的东方 TBS 型战略 SLG，画面非常有 SLG 的韵味，从东方红魔乡到东方地灵殿中的 56 名角色都会在本作中登场，而且每个人物都拥有萌点十足的形象和 CG，在本作中，你将率领着你喜欢的角色统一整个幻想乡，本游戏的人物、画面都给这个游戏增色很多。这个游戏对于喜欢策略类游戏的玩家来说，相信会是一个很不错的作品。







東方学園記 疾風の章

游戏容量	制作团体	
约 600MB	すいかやさんT	画风超赞的东方二次同人 ADV，后宫计划哦后宫计划……各方面来说都是很碉堡的游戏，东方系列真正的恋爱 AVG，你懂的……推荐给喜欢此类型游戏的玩家，另外玩游戏的时候请准备好以防万一的紧急规避措施。

ふたば☆ちゃんねる 3 Package 版

游戏容量	制作团体	
约 700MB	夢見奏	推荐给各位 LOLI 控的怪叔叔属性玩家们的游戏，不解释……

俺たちが死んだ夏、天使のいた三日間

游戏容量	制作团体	
约 500MB	Check&Stripe	画风超级棒的 ADV，而且从各方面来讲，本作的故事都值得去品味一下，推荐给喜欢这种画风和泣系剧本的玩家。

DEAD END JUNCTION #1 Good day to migration

游戏容量	制作团体	
约 200MB	773	这是由 773 制作的一款 NVL（电子小说）性质的游戏，本游戏的特色在于很特别的演出方式，另外本作的画风也独具魅力，推荐给喜欢 NVL 的玩家。

東方レギオン C80 動作確認版

游戏容量	制作团体	
约 20MB	天空時計	老牌同人游戏制作团体天空時計的新作，游戏类型为 ACT-STG，这是自 2005 年 8 月完成并发表『幻想少女』之后，天空時計沉寂了多年再次发表的新作，虽然新作在技术上没有什么亮点，但是制作的非常用心，非常值得尝试。

妹調教日記～こんなツンデレが俺の妹なわけない！～

游戏容量	制作团体	
约 1.5GB	NANACAN	喜欢金发马尾小萝莉的怪叔叔们的首选游戏……一句话足够。

Another Apocalypse II Dual Pagan 先行体験版

游戏容量	制作团体	
约 200MB	Mercenary	一款看起来画面素质很优秀很吸引人的纵版 STG 游戏，实际玩起来感觉素质一般。不过毕竟本次 C80 只是公布了游戏的先行体验版，希望制作组以后能做的更好。

～取り戻せ！ 白き秘宝～

游戏容量	制作团体	
约 200MB	うりぼう本舗	由うりぼう本舗制作的一款小品级动作 ACT，游戏虽然小但是画面却是 3D 的，在玩法上面，借鉴了一个红白机上古老的游戏（大概是『猫和老鼠』？时间太久远了记不清了），操作感一般，不过玩起来也比较有意思，有兴趣的玩家可以尝试一下。此外うりぼう本舗这个团体在本次 C80 还有一款叫做『 ばんあろ！』的 PUZ 类的解谜游戏。

忙しい人のためのえいやしょう～前夜～

游戏容量	制作团体	
约 700MB	カスガソフト	大忙人系列的东方二次同人 AVG，画风依然很 Q 很可爱，相信这个系列的作品也会有不少玩家每作必收吧。

Trif トライフ		
游戏容量	制作团体	
约 900MB	とらいあんぐる！	本次 C80 的大作，异常强力的同人 GALGAME，同样在游戏发布前，就有很多人在期待，本作的主题歌由片雾烈火和 Shiki，并有强力声优加盟，因为这些噱头，游戏也获得了足够多的关注。本作属于本次 C80 上素质不错的 GAL，推荐给各位玩家。

イトコの娘～ツンデレ男の娘ナッちゃんとの、ドキドキ居候 DAYS! ～		
游戏容量	制作团体	
约 200MB	男の娘ソフト	这个（脸红）……这个是有点 S 倾向的伪娘 ADV，伪娘哦……不知道伪娘是神马的先去玩『女装山脉』，相信这个游戏肯定有与其对应的玩家群的，爱伪娘的孩纸们记得偷偷的……（被强力拖走……

都死と狼と世界樹と～序章～		
游戏容量	制作团体	
约 400MB	Sleipnir	由同人游戏新团 Sleipnir 制作的以东方 PROJECT 为题材的二次同人 S.RPG，本次 C80 公布的这个游戏仅仅是序章，由此可见以后这个作品也会是一个大坑，想要跳坑的孩纸请慎重……当心跳进坑里之后出不来哦，亲～

妹らいふ		
游戏容量	制作团体	
约 700MB	ちーむどらむすこ	一个超级小的游戏，却拥有着与游戏严重不符的超豪华声优阵容，另外值得一提的是这游戏的类型为全程語音親熱戀愛喜劇，难道不觉得充满了很多吐槽点吗？

地底血花洞		
游戏容量	制作团体	
约 200MB	あさた屋	由あさた屋制作的快节奏迷宫探索 RPG，喜欢 RPG 游戏的玩家可以尝试一下。

小傘崩し		
游戏容量	制作团体	
约 300MB	W.S.P	这是一个以小伞作为主角的打砖块游戏……没错，是打砖块……游戏画面比较复古，如果要尝试的话请做好心理准备。

ヤタガラス 4		
游戏容量	制作团体	
约 200MB	PDW:HOTAPEN	本次 C80 格斗游戏中的一匹黑马，事先没有过多的关注，但是游戏发布后，凭借着系统的高完成度，获得了玩家的好评。虽然游戏目前还没有完成，但是已经相当不错了，本作也推荐给所有的 FTG 爱好者们。

ring^-27		
游戏容量	制作团体	
约 40MB	sumishiro	8bit 风的纵版 STG，不知道制作组是有意为之还是其实力就到这种程度，但是游戏画面确实是 8BIT 级别的，全屏的时候大块大块的马赛克，有怀旧倾向的玩家可以玩玩本作，此外玩这个游戏的时候记得做好防瞎眼措施，记得不是被闪瞎，是被 8BIT 这种数十年前的画面给弄瞎……

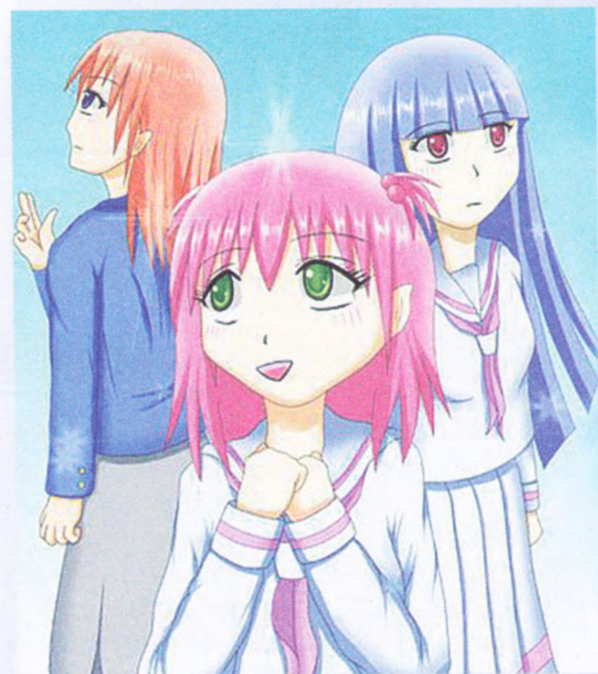
× 本次 C80 上同人游戏的一朵奇葩

能够上 COMIKET，其实不一定要靠作品的素质，主要还是看运气，CM 会场上贩卖的作品，也并非全是那些高素质的优秀作品，与之相反，在 CM 会场上，优秀的作品相对占少数，而素质不佳的作品，反倒占到了不少的比例，接下来就让我们看一朵本次C80上同人游戏的奇葩。

恋爱小说物语

游戏容量：约 1GB
制作团体：PLASTICLABEL

我想对于这个游戏，文字描述一定是苍白无力的，请大家看它的宣传图。怎么样？游戏的人设是不是相当销魂？当然更销魂的是游戏类型上写着 AnimationNVLGame（动画电子小说游戏），在这里笔者想说就这样杯具的人物还能有动画？那简直是太杯具了。关键是别看人家这样，这个同人游戏的售价可是 1500 日元，不知道一场展会下来，这游戏能卖出去几套？由此可见，要上 CM 看的不是实力，是运气，比起我们大家喜闻乐见的高素质同人游戏，这样素质低劣的游戏作品每年也大量充斥着 CM 会场，所以去参加 CM 是给作品镀金这种说法，其实是不对的，因为 CM 上也有这样的作品，而且还很多。我想对于创作者来说，老老实实地真正把作品做好，才是本分，才是被认可的关键。



总结

本次 C80 的同人游戏推荐专题到此就告一段落啦，这次 C80 素质优秀的同人游戏大作其实比以往多了一些，很多玩家期待的作品在本次 CM 上都公布了完成版，对于喜欢同人游戏的玩家来说，这次的 C80 是一场难得的盛宴！作为每次 CM 同人游戏专题的惯例，本篇文章中所推荐的优秀同人游戏，都会陆续在『二次元狂热』每期 DVD 光盘中逐渐收录，所以自己懒得找资源的玩家，即使是关注二次元狂热本刊，你也可以玩到本次专题推荐的精彩同人游戏作品。那么各位读者我们冬季的 C81 的时候再见～▲

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 秋叶
■美编 / 余小鱼

9 月最令人悲怆的事情就是：暑假结束了。最近几天又闹降温，夏天的暑气是消了，可一降过头就冻得慌。据说这两天东京那儿也气温突降——难怪整个 nico 最近都像被冷风刮过似的少了些夏天时的热闹劲（好像没什么关系）。上期聊到的夏厨们也应该开始新学期的生活了，无论是这边还是那边，暑假对学生来说都是让人恋恋不舍的珍贵时光。已经脱离学生时代的某星人是无福享受这一年一度的暑假，只有一月一度的截稿日修罗场在等待着我（´；ω；`）←小心被编辑鄙视……

好了言归正传。要说 9 月这个时节，不少旧番都接近完结，该吐槽的也吐槽够了，离翘首以盼的 10 月新番黄金季还有一段时间，很容易成为像现在这样的空白期。不过这段时日里 Vocaloid 厨们还是有的可 High 的，首先初音 MIKU 的诞生日就在 8 月 31 日，官方民间都会开催一些大大小小的庆祝活动，尤其是不少 P 主都会选择在这个特殊的时日上传新作，即所谓的“诞生祭”，每每都能淘到不少良曲。但现在 V 家也实在太热门了，以至于无时无刻都会有冲击性的新曲出现，然后受到疯狂追捧，再生数 mylist 数狂飙得好似有什么祭典，倒是把真正重要时日的风头给盖过了。

8 月底还有一件不可忽略的大事，那就是 MMD 杯。这场鼓励动画投稿者在某个时点集中上传由 MMD 制作的动画，并通过票选排名角逐优胜的盛会，每每都会让技术宅和喜爱 MMD 的观众们兴奋不已。从第一回 MMD 杯开催到现在的第七届，从中诞生了许多著名的 MMD 制作者，赛事规模也一直在不断扩大，今年更是收到了多达 458 件的本选参赛作品。接下来的时间就先让某星人我来为大家盘点这届的几个热门获奖动画吧。

第 7 回 MMD 杯本選
Sweet Magic を魔法使いが踊ってくれました

番号：sm15356096 作者：くきょ@せつきょんさん

是说 MMD 一词本是是“MIKU MIKU DANCE”的缩写，照理应是为了 V 家而诞生的一款软件，可几乎每回 MMD 杯，正统的 Vocaloid 类作品都会遭遇到东方系的狙杀，而这届更是让这个以东方角色——人形使爱丽丝主役的作品以压倒性的优势登上了冠军宝座，实在让人大跌眼镜。

该作品使用的歌曲是来自著名 P 主 Junky 和歌手ろん合作的一首 NNI 曲『Sweet Magic(sm14044008)，并根据さっちゃそ(sm14273747) 和愛川こずえ(sm14824445) 的舞见版本，用にがもん式爱丽丝模型制作了舞蹈 PV。甜美生动的舞姿配上鲜亮可爱的场景，可以说是彻头彻尾的卖萌动画。在观看之前，可要做好被爱丽丝的甜蜜魔法击倒的心理准备哦。





第 7 回 MMD 杯本選
Heart Beats PV

番号：sm15355081 作者：わさび P、ussyP

即使败给了从东方世界杀来的凶残萌妹，这一届依然有让人兴奋的正统派佳作诞生，比如这个『Heart Beats』，原本是 emon(Tes.) 创作的一首巡音 LUKA 的曲子 (sm11134936)，两位 P 挑选了由歌手向日葵的翻唱 (sm13680622) 来搭配 MIKU 主演的 MMD PV，也算挺合适吧。色彩丰富、简洁灵动的场景变化与 MIKU 萌力十足的表情舞姿相得益彰，轻松愉悦的氛围很是让人喜欢。以可爱精致著称的 Lat 式模型果然是最讨巧的制胜法宝吧？

还有件事值得一提，该动画参考的舞见版本是気まぐれプリンス的舞蹈 (sm13166246)，重点是这个舞见手他居然是……男的？跳这样的舞吗 Σ(゜д゜;)











NICONICO

第7回MMD杯本選

スーパータイムセール

番号：sm15356008
作者：ネギ焼きP



MMD杯中也不仅仅都是些歌舞风的PV，也有不少充满着新奇创意的趣味小短片。这个『スーパータイムセール(Super Time Sale)』就是如此，在看似日常的超市中上演的一场大乱斗，目标是在限时大抢购中取得胜利？太无厘头了吧。

该作品中动作的编排，视角、镜头的切换都相当有动作大片的风范，尤其是用超市手推车作为交通工具追逃的场景，更是拥有着"谜之疾走感"。看着演员们摆着专注严肃的神情操起葱和萝卜对"砍"的模样，真是让人哭笑不得。

第7回MMD杯本選

Runaway -逃亡者-

番号：sm15348220 作者：Kararaist





比起前面那个令人匪夷所思的荒诞剧，这个由初音MIKU、KAITO和小小MIKU主演的脚本，可就是正经的好莱坞枪战格斗戏的套路了。我们的V家英雄们在耍酷和摆谱上真是一个比一个拿手，镜头切换和动作编排都恰如其分地带出紧张刺激感。最后萝莉Boss亚北Neru战败后还拿无辜表情卖了个萌，一口气扭转局势，留下悬念且听下回分解。

不管戏演得多精彩，某星人认为这片子的精髓在于——大家不觉得这个KAITO大哥的模型特别帅吗？尤其是那个眼神，对吧对吧(花痴貌)？



第7回MMD杯本選

リズム天国 MMD

番号：sm15367375
作者：takakon、酔拳P等

V家、东方、馒头卡、轻音部、偶像大师，甚至还有兄贵和战国basara……这个本篇不过短短3分钟的MMD音乐游戏MAD里出现的角色数不胜数。既然叫做"节奏天国"，各种人物以各种形式踩着音乐节拍的表演，能便够衍生出无穷的创意与趣味，很多场景的打拍子方式十分出人意料，一闪而过的各种小捏他会也让人不禁看上一遍又一遍，渐渐中上这个神奇动画的毒。



事務員G

ボカロ曲134曲をピアノでつなげて弾いてみた

sm15423776 作者：事務員G

再来介绍一个近期最热门的非MMD作品，来自奏者事務員G的Vocaloid曲134曲的钢琴演奏大串烧。距离上一次的个人投稿已过去整整两年多的时间，经历了种种是是非非的事務員G几近淡出nico网站，将自己的大部分精力投身于一些Live的参与和筹划之中。而这次突然带来如此分量十足的作品强势回归，着实让听众兴奋异常。

这曲长达32分钟的Vocaloid歌曲串烧，即悉数收入了如『炉心融解』、『magnet』和『モザイクロール』之类的Top级名作，还有类似無力P的『Brella』、Heavenz的『ユラメク』这类有些意料之外，但是异常适合钢琴弹奏的曲子。印象中像『ボクモテ』和『おちゃめ機能』这种捏他曲也莫名地多，总之是给人很大满足感的选曲阵容。

因为考虑到钢琴本身的机能和曲目间串联，需要略微改变了一些曲子的旋律，但并不影响听者的判别，有很多歌曲经过G桑巧妙的Arrange，却能散发出另一份只有钢琴才能表现出的独特魅力。大家也可以尝试边听边猜里面到底选了哪些曲子，也好测试一下自己作为V家厨是不是够格(笑)。



最后依然是新闻播报时间。由几位V名P联名推出的商业Label"Balloon"，在陆续发行了古川P、wowaka和ナノウ的三张专辑后，将再于10月19日推出另一位成员OSTER PROJECT的大碟『GOSSIP CATS』。将收录7首由OSTER谱写的歌曲，演唱者为ウサコ和野宮あゆみ。而其中四首新作的Vocaloid版本也会作为Bonus Track收入，总共11曲，价格为2300日元。看上去会是一张JAZZ风味浓厚的作品？于是我们下期再见(・x・)ノシ▲

Fate/Apocrypha

フェイト／アポクリファ

INTERACTIVE 二次元画刊联动企划

一段关于友情与幻想与爱的秘话

——出师未捷身先死的幻之企划『Fate/Apocrypha』

■文/某真祖 ■责编/秋叶 JEDI ■美编/晗酱

想当年，当 Sunrise 确立了“靠一部作品及其衍生和后续榨取核心粉丝钱包”这一的方针的时候，TypeMoon 社（以下简称 TM 社）还在迪拉克之海或根源的某处飘荡着。而时间一晃到了二十一世纪，当所有人都感叹 TM 社准备靠着“FATE”系列坐吃山空的时候，又有多少人会回想起 Sunrise 的这一方针呢？不过，无论如何，TM 社都成功地靠“FATE”系列及其衍生产品健康快乐地活着。而和 Sunrise 一样，他们也深切地认识到要想每次都能从用户的钱包里榨出油来，不定期做一些诚意之作是不行的。因此，名为“Fate/complete material”的一系列设定集就这样堂堂登场。每次都异常丰富详实的内容实在让所有的型月党人欣喜狂舞不已。而官方也很体贴的在第三册“World material”时附送了一个收藏盒，以供大家归位膜拜上香（大误）之用。

然而，当诸党徒按序请神入坐后，却发现盒子稍微大了那么一点点。难道是制作或生产的时候出了什么问题吗？当然不是，一些精明的党徒很快就以过去的他例和一般的逻辑判断预言：“Fate/complete material”还没有结束！

果然，系列的第四辑“Extra material”就在『空之境界』剧场版余温尚存、OVA 动画『Carnival Phantasm』及『FATE/ZERO』展开宣传之时，悄悄地摆上了书店的货柜。这本官方宣称“收录了『Fate/unlimited codes』、『Fate/tiger colosseum』、『Fate/tiger colosseum UPPER』、『Fate/EXTRA』、『Fate/Zero』等系列相关外传性质作品的插画和资料”的设定集，除了照常满足了诸君的眼福、求知欲与收藏癖；且赚足了“骗钱”“坐吃山空”的骂名外，更在资料集的最后，呈上了一卷幻之设定集。

那就是——“Fate/Apocrypha”。

问:“『Fate/complete material——Extra material』书腰上的‘Fate/Apocrypha’是什么东东？”
答：“简单来说，就是某真菌和某女仆控和他们愉快的基友们一起做的欢乐的企划案。”





“Fate/Apocrypha”，本质上是一个企图借用“FATE”系列的基础世界观，然后让各位包括奈须与武内在内的作者和画者尽情发挥设计出各式各样的英灵并最终制作成对战型网络游戏的大型企划。不过因为种种原因，最后这个看起来很吓人的计划终究还是没能实现。

说到这里估计不少人会露出“我早就猜到会是这样”的表情。的确，游戏厨加设定厨的奈须会有这样的念头是很正常，而那些和他及武内“基”情深厚的人们自然也不会拒绝这样一个可以大家一起来玩文弄画的机会。于是是2007年，这件事被当成正式企划案提上了TM社的议程。当时『Fate/stay night』的TV动画正掀起热潮、『Fate/Zero』也正开始起步——而网络游戏也依旧还在它的黄金时间里。这样看来，某真菌和女仆控的提案无不具有正当性。当时“FATE”正好赶上各种授权产品及派生企划的请求的大爆发，没有被胜利冲昏头脑的TM社并不是全面出击，而是立足于电子游戏（『Fate/tiger colosseum』、『Fate/unlimited codes』及『Fate/EXTRA』等）及一般类衍生品（如人偶、手办、电话卡及饰品等），并且奈须和武内都或多或少地参与到其中一些的开发和制作中以求保证质量和固有特色。这一大背景下，几乎是完全沿用了“FATE”根本的“Fate/Apocrypha”的企划显然是大家都能接受的。按照奈须自己的说法：“以2030年电脑世界为舞台的『Fate/EXTRA』是以将『Fate』破坏作为基本概念；但『Fate/Apocrypha』的基本概念是维持着『Fate』，而让人享受到作为圣杯战争基础的“系统”的有趣之处。『Fate/EXTRA』是‘未来’的话，『Fate/Apocrypha』就是‘现在’了。”

“Fate/Apocrypha”原本是类似于『三国志大战』（世嘉与Sammy公布的一款街机即时卡片动作游戏。以诸多画师绘制的多姿多彩的武将卡片和简单明快的对战为卖点。）的对战游戏，卖点是多姿多彩的英灵。因为圣杯战争本身的设定就包含有极强的竞争机制，所以让玩家作为Master召唤出各种英灵相互战斗不但符合设定，而且更能激起粉丝们的消费心理。毕竟过去他们只是作为旁观者按照固定的剧情参与到媒体中（即使是『Fate/EXTRA』也仅有一条主线），像这样能自由地支配自己喜爱的英灵和他人战斗的形式应当地会受到极大的欢迎。能如此准确地抓住粉丝们想要亲自“战起来”的心理，看来奈须的游戏脑也不单纯只花在攻关略卡上呢。

于是，奈须和武内马不停蹄地开始四处游说招募，一大群在我们看来响当当的名字被列在他们的清单上。奈须同人时代的老友虚渊玄肯定是要请驾的，不知道何时见过面的贺东

君二老师也屈尊下笔，后来帮着成田画『Fate Strange Fake』的森井しづき也被叫来一起玩，而陷入了魔窟的星空めてお更加不能放过。于是一群在外面看来闪闪发光的人就这么愉快欢乐地聚集在一起，大家开开心心地设计着自己喜欢的英灵。奈须也认认真真地写了个“在故事的最后有黑幕利用圣杯战争这个框架做坏事。而作为抑止力，有着一名想守护圣杯战争框架的 Servant 圣女贞德。其他的 Servant 都是想保护 Master，而贞德则是想守护圣杯战争。虽然情节会根据和 Master 的好感度而有各种转变，但最后会以使用贞德一直固执地不肯使用的特攻宝具结束”的主线剧情。如此说来，这位老师还真是深得老虚一本道的奥义呢。

而无论是被某真菌看成“无可挑剔的帅气的英雄形象”的齐格弗理德和迦尔纳，还是武内声称因为伪娘形象而沦落的阿塔兰忒和他最爱的三无可怜少女属性的弗兰肯斯坦、又或是被设计成“寻找母亲的女孩、杀害娼妇的理由是要寻找母亲”的少女杀人魔“开膛手杰克”、虽然传说稀少但因为画师而拥有了“看似强横但一被攻陷就好像会茫然自失的薄幸”的塞米拉米司，甚至于充满了汗臭和 M（武内原话：“……他（虚渊玄）看了绘图后认定‘这家伙有点 M 味啊’。”)的斯巴达克斯，满口“Golden”充满了兄贵和飞车党气息的坂田金时——在他们的背后，都充满了设计者和画师美妙的幻想和真诚的爱。最后作为奈须武内夫妇（大误）亲自操刀的 Ruler 圣女贞德，更是被赋予了武内全心的爱和对于“旧”Saber 形象的纠结、以及奈须王道式的悲剧命运故事。

可是，这个企画却被中止了。

现在还无法得知究竟为何这个无论从哪个角度来看都前途无量的计划为什么被宣告结束。但可以肯定的是，奈须和武内不愿意好友们和自己的辛勤努力就这样埋没与世间。于是，在“Extra material”的最后，仿佛为了纪念当初的热情和友谊，“Fate/Apocrypha”平静地被展现在世人面前。▲

奈须说，得到这么多人的协助、那么优秀的设计，却没能将『Fate/Apocrypha』成形真是一大挫折，以后悔的形式残留下来。但是，我感谢绘图没有被打入冷宫，能够这样子公开。虽然这就告一段落，但是一有机会，我会尝试再次挑战。

武内说，虽然『Fate/Apocrypha』算是个if的圣杯战争，但是能让观看此的读者稍微雀跃的话，就有如此在书上唤醒的意义了。假如终有一天见天日，我希望你能够笑着看。“啊，那个胡来的企划复活了吗”地。

Apocrypha，以伪典之名，却是如此真实地展现他们的友情、幻想与爱。

关于本作的角色详细设定和赏析，请大家关注 2011 年 12 月号，总第九期『二次元画刊』的超华丽联动企划！



Ever17
エバー・セブンティーン

Time Loop 2011
漫谈时间穿越题材新作大内战

■文 / 冰天火焰 (KID FANS CHANNEL 站长) ■责编 / 秋叶 千华 JEDI ■美编 / 晗酱

2011年注定是不平凡的一年。电影方面有话题大作『源代码』，而在Galgame领域，『CODE_18』和『DUNAMIS15』等共四款以时间穿越为主题的新作陆续出世并且将从9月开始陆续来到我们面前。它们的设定各自不同，根据制作人的意志展开剧情的方式势必也各具特色，但笔者认为这样一个雷同题材广泛应用的现象的成因，正是2009年由5pb.成功推出的作品『Steins;Gate』。

其实早在很多年前，"时间穿越"就是科幻影视所百用不厌的家常菜，等到文字冒险游戏开始使用时已经是很晚的事情。『Steins;Gate』成功的根本原因，并非是选择了一个人们早就审美疲劳的题材，而是因为游戏在游戏方式的创新上取得了非凡的进步，同时剧本也较好地讲述了一个既符合大部分人头脑中"科幻源于现实"的逻辑，又能让多数人产生"意料之外，情理之中"快感的故事。这样一个在特定历史时期、特定环境下的特定创新的作品，取得成功并非偶然，然而乘势行船，也想在这个被放大的"老市场"中分一杯羹，就绝非必然了。笔者认为，下述这些作品也许算是选对了时机制作推出，只不过如果只是想要模仿或山寨，而无法看清『Steins;Gate』成功的本质的话，那么看似繁荣的市场也很可能会瞬间崩塌——

1.再度现世的标杆及其隐形发展史——『Ever 17』

Ever17
エバー・セブンティーン

Ever17

- 游戏名：Ever17
- 平台：XBox-360
- 发售日：未定
- 制作公司：5pb. / CYBERFRONT
- 角色设定：泷川悠
- 音乐：阿保刚

Story

2017年春天，主人公之一仓成武来到了海中主题乐园"LeMU"，却因为突发的事故而被困在其中。系统导航员「空」告诉受困者们，距离LeMU被深水水压破坏的时间，还剩大约170小时17分。

在无法期待救援的封闭环境中，武与另一个主人公——失去记忆的少年，神秘少女「つぐみ」以及导游「优」等人一同为了寻求逃生之路而在LeMU中无奈地彷徨，玩家作为"第三视点"将在数天时间内逐渐靠近时空的真相。



『Ever17-the out of infinity-』曾经是此类题材作品的成功范例，直到今天仍然有着为数不多，但绝对可以用忠贞二字来形容的拥护者。不过，它毕竟是已经过去很多年的作品，而且其本身也经过无数次复刻和移植，在『Steins;Gate』已经取得成功的今天也不再是人们提到时间穿越题材能唯一回味无穷的作品。

就在继去年年底穿越时空题材的作品连番公布后，5pb.与CYBERFRONT毫无征兆地公开了『Ever17』将经过重制登陆于XBOX360主机的消息。新增剧本，新增结局，角色新衣装，追加CG，背景舞台重制，BGM全部重编……一时间大量新要素爆发，其中最为吸引人目光的还是本次将采用近年来逐渐开始流行的立体人物立绘技术。（画外音：つぐみ新画了一件衣服是为了干掉某个"合理性"的BUG吧。是吧？一定没错吧！？）

在今时今日将3D的帽子扣在曾经的神作







上，无疑是一步险棋。毫不客气地说，以 5pb. 如今的技术力恐怕是无法达到家用机方面的『White Album』或是『偶像大师』那样的效果，而 PC 方面也有『らぶデス』系列、『タイムリープ』等游戏可以当做参照，玩家们必然会产生他们能承受的底线。然而『Ever17』正是不幸于此，3D 人物立绘一经公布，网上舆论哗然，不仅死忠二次元立绘的玩家给与讥讽，支持技术革新的玩家们也瞬间将期待化为了批评（jedi 语：某“雷锋故事”的水平）。

如潮的恶评使一早就公布了发售日（7 月 6 日）的制作商 5pb. 感受到了巨大压力，立刻为作品挂上了延期的牌子，游戏一下子没了音讯。显然深刻了解这个圈子并且商业头脑甚为精干的志仓千代丸（5pb. 的社长、『Steins;Gate』的总企划）并不想变成偷鸡不成蚀把米的局面，影响到如日中天的威望与品牌。那么我们不得不思考，『Ever17』的重制，意图究竟在什么？或许只是借着东风捞一笔剩余价值，或许是在强调在同题材作品中自己的王者地位……具体我们现在不得而知，但『Ever17』重制版的登场无疑增添了一股内战的火药味。如今，作品的复刻技术显然回炉去了，这对玩家们来说是个胜利，与当年急功近利甚至有些过于执着某些东西的 KID 不同，5pb. 更在意玩家的看法，更懂得如何迎合他们。笔者相信这一作再度亮相的时候，应该会有可以被大多人所接受的结果出现。

接下来，为了让笔者在谈及后面的相关作品的理念能够更容易被读者理解，还有一些东西值得一提。『Ever17』和『Steins;Gate』之间的联系绝非是 5pb. 这几个符号所能囊括的。对于极少数多年来一直喜爱于 Infinity 系列以及追逐着它们的制作者的发展历程的包括笔者在内的玩家们而言，『Steins;Gate』的成功还有着第二层的含义，那就是『Ever17』的“复兴”。『Ever17』原本是 KID 的王牌系列作品 Infinity 系列的第二部作品，而这个系列一直就是以时间穿越为主题，尤其是“向前跳跃”——这也是『Steins;Gate』在运用时间跳跃这一题材时所采用的主要方式。然而这并非简单的不谋而合。

KID 在推出『Ever17』之前，就已经推出了各方面极其相似的前作『Never7』并且赢得了相当的口碑。许多相似的要素在『Ever17』中实现了超进化，作品的成功令其名声大振，但之后 KID 似乎作茧自缚，在急功近利的心态驱使以及制作人员意见不合的局面下推出了续作『Remember11』，迎合了短期市场却几乎输光了口碑。之后三位主要制作者打越钢太郎、中泽工和市川和弘各自为战，分别推出了继承 Infinity 理念的作品却都未能赢得玩家们的认同。直到 2006 年底，其中的两人打越钢太郎和市川和弘才终于摒弃前嫌合作发表了系列的新作『12RIVEN』。可惜玩家们的庆祝 Party 还没结束 KID 就倒闭了，这就提前注定了『12RIVEN』的悲剧结局，仿佛 Infinity 最后的翻身努力也宣告失败。不过与此同时事情正在起着变化，原来 KID 的主力人员加入了原本只主营音乐业务的 5pb.，重新开始了新的历程并且公布了一款看上去很像 Infinity 的新作『Chaos;Head』。实际上它也确实有相似之处，而且负责剧本的林直孝也是『Remember11』日常部分的编剧，『Ever17』的制作人市川和弘在游戏制作中担任了比制作人还要重要的角色。

笔者认为，这个后来被 5pb. 称为“科学 AVG”的作品系列，其实就是 Infinity 系列更换招牌的再生，因为原系列的品牌形象已经因为连续的失败而被摧毁殆尽，而这样题材的市场却依旧存在着，所以重新打鼓另开张从商业角度来说是比延续新品牌更加明智的抉择。这一点推论也可以从 KID 另一发展中受损不大的知名品牌『秋之回忆』系列就被 5pb. 直接买下可以得到佐证。毕竟 5pb. 的游戏部几乎就是 KID 的原班人马，志仓千代丸更多的是在下指导棋，具体的日常工作还是由 KID 的元老市川和弘在负责，正所谓江山易改本性难移，要人相信他会做出和以前风格大相径庭的作品是很困难的。而后，笔者在 2010 年夏天有幸当面向他求证的时候，终于也得到了肯定答案，他说“Infinity 系列应该不会再推出新作，但这个系列的特点和元素会被科学系列所继承。”

至此，笔者所说的“二次复兴”相信已经能为看官所接受。不过遗憾的是这句表态的前半句没能经得住商业利益的诱惑，打着 Infinity 系列新作招牌的作品又一次出现了，还是双胞胎，而且有一个还是他市川和弘自己生出来的。

2.名正言不顺的老树新花——『Code_18』



Story

时间是2018年。因为莽撞冲动的态度而被赶出龙成学园科学部的主人公飞野逸人，以其自己创办的“第二科学部”的名义进行着发明和实验。

9月18日，“D计划”第107次实验，他准备测试手制小型飞行装置『ドラゴン号Mk－7Va』的时候，一位身着与之极为相似的装置的少女突然从天而降……随着与这位神秘少女時任有里佳的相遇，逸人和世界渐渐发生异变。

来自未来的发信人不明的信息，逐渐明了的思念、记忆以及离别。反复累积的过去，将为未来之路披荆斩棘……

Code_18

- 游戏名：Code_18
- 平台：XBox-360, PSP
- 发售日：2011年9月29日
- 制作公司：CYBERFRONT
- 角色设定：赤津丰
- 音乐：milktub





2006年KID倒闭的时候，玩家们并不知道还能否玩到『Memories Off』和Infinity系列的新作品。三个月之后，一家名为CYBERFRONT的公司出现在了人们眼前，力挽狂澜收购了KID的全部业务，并且成功地保住了KID的品牌。未能完成的作品也得以继续开发。这当中就包括了号称Infinity系列的全新作品『12RIVEN』。后来原KID的工作人员都加入了5pb.，但『12RIVEN』仍然交由CYBERFRONT继续完成开发。刚开始的时候，网站的更新还算有模有样，但是随着时间的推移，问题开始越来越明显。距离宣传的发售日期越来越近，但游戏却完全没有新的情报放出。果然不出所料，CYBERFRONT在最后时刻放出了延期声明。这也第一次打破了KID原



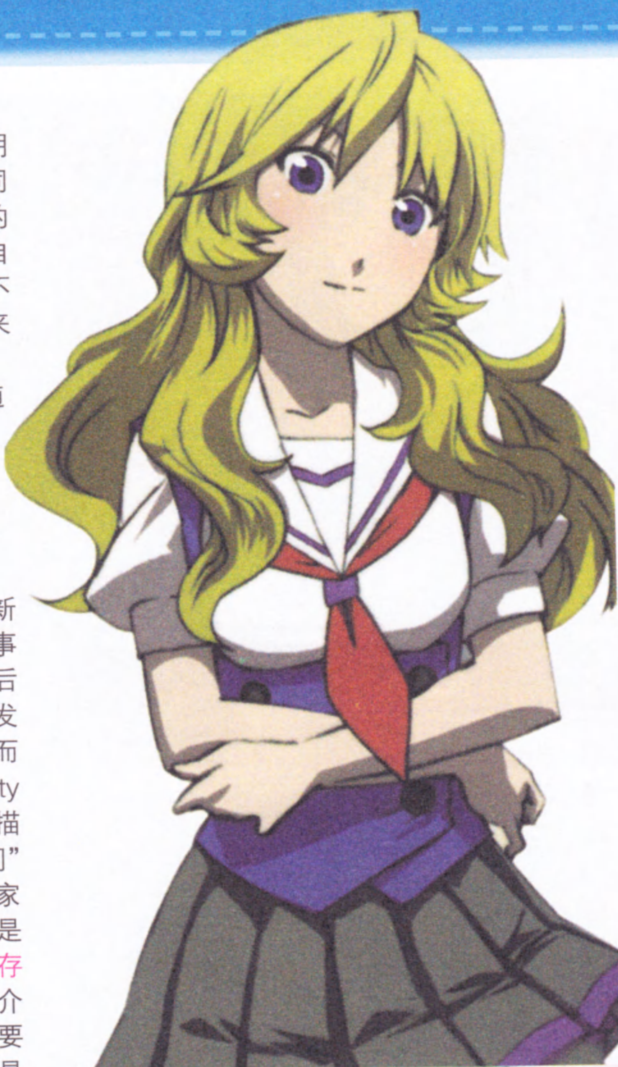


创游戏从不延期的惯例。不过在这之后还没算，CYBERFRONT 再一次在发售日前夕放出延期声明，到这时候玩家们才开始明白，这家以同时代理『半条命』和『美少女梦工厂』闻名的游戏公司和他们之前所熟悉的那家执着开发自己想要的作品而努力到最后的游戏公司完全不同。不少人已经提前做好了最坏的打算。后来果不其然，游戏连最基础的品质都差强人意，CYBERFRONT 力挽狂澜收购 KID 的光环也随之破灭。大家认定 5pb. 才是真正继承 KID 之魂的后继者，而对于 Infinity 的未来已经基本放弃。

随后经历了三年沉默，这家公司几乎被人们所遗忘，然而就在——2010 年底，CYBERFRONT 突然公布了 Infinity 系列的最新续作『Code_18』。这款游戏诞生做的第一件事就是否定了『12RIVEN』的存在感。"六年之后的 Infinty 系列最新作品"，完全把 2008 年发售的『12RIVEN』当作黑历史进行处理。然而从这款游戏的设定上来说，几乎不具备 Infinity 系列作品的基本特征。官方表示，本作将是描写"近未来时间悖论"的故事，是一部以"时间"为主题的"青春学园剧"。熟悉这个系列的玩家都知道，Infinity 系列作品的故事的三大要素是发生在封闭空间下，穿越时间进行轮回的生存剧。然而本作的世界观丝毫没有封闭空间的介绍，并且长得很像大叔的主人公只是一心想要在科学领域有所建树的科学白痴，配角们也是比较标准的萌系 GALGAME 配置。另一方面，时间设定除了交代了故事发生的年代外也完全没有多提关于时间的因素，我们甚至不知道"时间悖论"是怎么引起的，而对于体验了『Steins；Gate』的玩家来说，各种信息更让人嗅到了山寨的味道。

相信许多老玩家在第一眼看到作品人设时都会拉长了脸——这是神马三流水平！？这色彩单调，线条简单的人物是出自以漫画『機動新世紀ガンダムX～UNDER THE MOONLIGHT～』成名的漫画家赤津丰之手，这是他第一次参与商业游戏的制作，作品显然并没有体现出足以令人信服的品质。相比之下，负责全部歌曲和配乐的 milktab 也是第一次直接进军 TVGAME 平台，这曾为『GREENGREEN』系列、『キラ☆キラ』和『DEARDROPS』等青春热血系 GALGAME 创作乐精品音乐的乐队团体或许会称为本作的最大卖点。

虽然游戏很快就要发售，官方仍没有公布作品的制作人和剧本担当，我们目前还无法从中找到蛛丝马迹来了解这款"名正言不顺"的续作。再联想到 CYBERFRONT 在『12RIVEN』时代的作为以及完全没有 Infinity 系列知名制作人员加入的开发团队，我们只能理解为这是一款纯粹拿出来搭『Steins;Gate』火爆的顺风车的模仿性质的作品而无法对其产生过多期待。（编者注：如果对比下文中『ROBOTICS;NOTES』的情报，我们更能体会到『Code_18』的山寨感。）













DUNAMIS15

- 游戏名：DUNAMIS15
- 平台：PS3、XBOX360
- 发售日：2011 年 9 月 15 日
- 制作公司：5pb./MAGES.
- 角色设定：長浜めぐみ
- 剧本：关凉子
- 制作人：市川和弘、金杉はじめ

3.欲正名而言顺的新树老花——『DUNAMIS15』



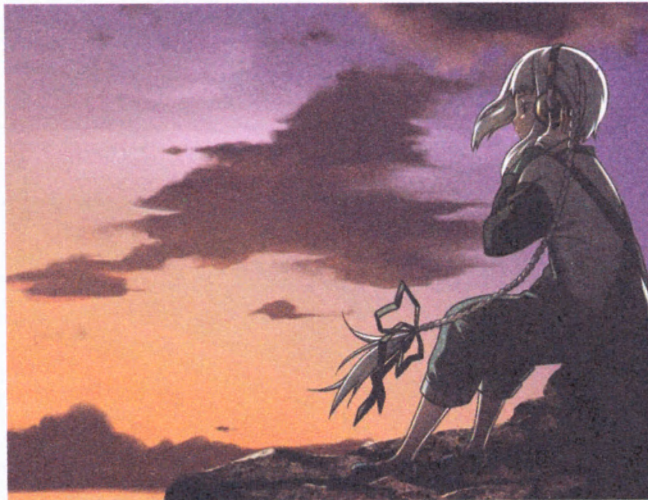
Story

经历了一场由意外引起的战争，世界上人口剧减。生存下来的人们也因为战争的影响，出生率逐年降低。故事的舞台——岛屿「DUNAMIS BASE」是一所国家建立的教育机关，收容了大量在战争中失去亲人的孩子，并兼顾防空洞的作用。在以大战之前的城镇为原型建造的岛上，孩子们过着平稳的生活。

然而，这座岛屿的本来面目其实是一所育成由人类细胞制造出的克隆人的培养皿。岛上的孩子们皆是仅为了采集优秀的遗传基因而造出的人造人……原本对真相一无所知的克隆人们，经由某个契机而开始集体暴走，原本充满欢声笑语的学园转瞬之间变为弥漫着疯狂的血色世界。

上面说到 CYBERFRONT 虽然集成了 KID 的品牌，但 KID 的灵魂是被 5pb. 继承了的。就在新年时刻 CYBERFRONT 大张旗鼓的发表『Code_18』的消息没过多久，5pb. 也突然毫无预兆地发布了自己的“Infninity 新作”『DUNAMIS15』。一个已经 3 年毫无信息的系列作品，一个曾经品牌形象折损严重的系列，一个灵魂已经“被继承”到另一个品牌系列并且获得再度成功的“前系列”，突然在短短三个月内连续发布两款新作，绝对是非常反常的。我们无法了解 5pb. 与 CYBERFRONT 之间发生了什么，但毫无疑问对于那些历经沧桑痴心不改的 Infinity 系列玩家而言，这犹如神的恩赐。能够在一年间——实际上发售日只间隔半个月连续玩到两款新作，就算是 KID/5pb. 常年坚持的秋之回忆系列都没有过如此的待遇，这是何等令人泪流满面。笔者在这里姑且八卦地猜想，以 CYBERFRONT 的开发效率来讲，『Code_18』应该是开发已久的作品，是在 5pb. 通过『Steins;Gate』成为赢家后不太甘心而企划制作希望分上一杯羹而上马的项目。

然而当其以“Infinity 系列新作、KID/SDRproject 开发”的名义发表后显然引起了现在身在 5pb. 的前 KID 老总，SDRproject 的代言人市川和弘某种程度上的不满。以 5pb. 科学系列当前气势如虹的人气来看，5pb. 本没有必要再去制作风格接近的 Infinity 系列新作，但是如果冒着损害过去品牌形象的危险去任由他人代表自己制作新作的话，那么还不如自己来代表自己制作新作。于是『DUNAMIS15』应运而生。这是一款市川和弘保卫 SDRprojcet 名誉、Infinity 系列品牌的作品。如果『DUNAMIS15』和『Code_18』的制作在之前有协调的话，绝无可能出现在同一档期发表发售的道理。





说到游戏具体内容，我们在这里可以列举『DUNAMIS15』在本文谈及到的数款游戏中的几个“最”。第一，最匪夷所思的剧本人选：关凉子较多参与过一些手机恋爱游戏或是漫画之类的脚本，经过查找作品也的确还能列出一些东西，但是这个名字我想在看这本书的读者一定都是非常陌生的，否则你就应该去捧起隔壁的『801』——因为她以前的作品除了部分轻小说之外，全是乙女或腐向的。为什么会找到这样一个圈外的写手，我们不得而知，但至少 5pb. 公布了人名，看来还是要比『Code_18』更有信心一些吧。第二，最偏离萌系主流的人设：長浜めぐみ在 PC 的工口领域比较有名的作品要数『LOST CHILD』和『永遠の終わりに』，也都是相对核心向的作品。在本作中她的人设从一公开就博得不少称赞，特别是在『Code 18』的对比之下，本作更显出一股“高端”的气息，与游戏严肃而残酷的内容也更搭调一些。另外，值得一提的是通过立绘还可以

看出上色用了类似 SG 的那种纹理效果，这或许也是 5pb. 在摸索一种独特的风格吧。第三，角色视点最多：多视点游戏在 Infinity 系列中算是相当惯用的方法，也是叙述诡计的常用套路，本作一个由五位角色从五个视点展开游戏。为了打消玩家的疑虑，游戏发售前夕同时在 PSN 和 XBOX LIve 上推出分量横跨全部 5 章内容的试玩版，可以说对玩家的引诱是用心充足。而从这些试玩版的情况来看，游戏全五章正好也就是一个视点一章。但这样问题就出来了：游戏情报中明确地指出本作是一款“轮回”物，那么在这每人一章的故事中，轮回将以什么形式发生呢?

『DUNAMIS15』虽然没有正式以 Infinity 系列新作名义宣传，然而无论从游戏名称、基础设定、SPEC 信息来看都拥有 Infinity 系列“正式新作”的强烈暗示。相比『Code_18』那种明显模仿的痕迹，『DUNAMIS15』在强调了系列传统的同时，又展现出了独树一帜的特色，



足以令玩家期待。在这个『科学』系列新作短期内无法发售的时间段，也可以填补空白期。游戏自信地宣布同时发售在 PS3 和 Xbox360 两大高清主机平台上——这也是 5pb. 第一个发售在 PS3 上的原创作品。

最后，对于制作人市川和弘，这位迄今为止 Infinity 系列所有作品的制作人，他绝非空有虚名。2006 年独立推出的新悬疑作品（当时打越和中泽已脱离 KID）『散碎的原色』就表现出了不俗的水准，设定和风格都十分亲民，只是毁在了偏少女风格的画面上，毕竟那是一个伪装成了“恋爱游戏”的悬疑作品。本次画面够给力，只要剧本不太出格理应不会成为地雷，只不过本次大量引入猎奇风格能否顺利与 Infinity 系列的固有特点相结合仍待观察。

『DUNAMIS15』和『Code_18』同时发售并不会引发 CYBERFRONT 与 5pb. 的公开冲突，5pb. 社长志仓千代丸在日前接受媒体采访时特别提到了 Infinity 系列，明确表达了“早就想参与制作 Infinity 系列”的意愿，并且特别解说了他眼中的 Infinity 系列——包含『Never7』、『Ever17』、『12RIVEN』、『Code_18』、『DUNAMIS15』的一个大家庭。显然第三作『Remember11』作为真正的黑历史已经不再被提及，但更重要的是志仓传达了一个明确的信息，那就是 Infinity 系列将被重新激活、不但要复刻最经典的『Ever17』，还会连续推出『Code_18』和『DUNAMIS15』两款新作。显然志仓已经决定继续做大，顺水推舟，将这次并不太和谐的新作撞车化解为自己未来大战略的一部分。无论游戏发售后『DUNAMIS15』和『Code_18』哪个更加成功都不重要，只要有一个成功，Infinity 系列就可以堂而皇之地重新登堂入室。







特報

残酷な真実が待ち受けようとも
必ず君を救い出す——何度でも

ROOT DOUBLE
ルートダブル ビフォークライム アフターデイズ
Before Crime＊After Days

4.最有神作魂的挑战者——『ROOT DOUBLE』

Story

故事的舞台是2030年的一座世界闻名的学术研究都市：鹿鸣研究学园都市。生活在这里的人们生活上会受到严格的管理，取而代之的是可以得到彻底的生活保障，绿化、治安等等方面都让人安心。就在这样一座舒适而不便的都市近郊，建有一座巨大的原子炉研究所，通称lab。

9月16日的一天，lab内部的「事故」——炉心熔解发生。共有9名男女被困于lab地下。在那死亡逐渐蔓延的封闭世界里，伴随着频繁而大量无法解释的现象，发生了集团型猎奇杀人事件。能够从这超极限状态逃离的钥匙（ROOT）只有两个。

故事一方面以lab中受伤失去记忆的救助队队长笠鹭渡濑的视角出发，展开9个小时的逃生经过。而被困于lab中高中生天川夏彦的视线，则在还原事故发生前6天的轨迹。当两人的思绪两人的记忆重合之时，所有真相都会大白于天下……

9人全体生还的道路究竟是否存在?



ROOT DOUBLE

- 作品名：Root Double Before Crime ＊ After Days
- 平台：XBOX360
- 公司：Regista
- 发售日：未定
- 人设：みけおう（主）、わだぺん、おおたか鳴海
- 剧本：月岛总记
- 制作人：中泽工









作为 Infinity 系列黄金时代三部曲的监督中泽工，自从离开 KID 自立门户以来，只推出过『I/O』、『Myself;Yourself』两款原创作品。然而不是叫好不叫座就是叫座不叫好。经过了两年多的沉默后，其全新的创作『ROOT DOUBLE』终于在去年底开始发表。这是一款设定精致、全面的“真 Infinity 新作”。只要你打开官方网站浏览一遍游戏的世界观、故事大纲和人物简介，你就会发现这是一款真正继承了『Ever17』骨架和灵魂的作品。封闭，神秘又高科技的设施，突如其来的事故引发的灾难，在被封闭空间中仅有的短暂逃生时间以及已经明确交代的相同角色处在不同时空间的双视点。看到这样一个作品，作为 Infinity 系列的玩家无法不动容，游戏的魅力仅仅从官网上的情报就已能够牢牢抓住玩家的心。秀气而充满萌点的人设尽管显得平庸，看起来又与题材有那么一些不合，但みけおう笔下的人物还是让玩家们终于松了一口气：经历了『I/O』在画面上的失败之后，中泽终于明白了美少女元素对于 Infinity 系列游戏过去取得的成功的重要性。

人比人得死，货比货得扔。正是因为『ROOT DOUBLE』几乎与『Code_18』是在同日公布，笔者才会产生了“『Code_18』是什么破玩意”的想法。相比『Code_18』那种充满山寨感的设定，『ROOT DOUBLE』显然更懂得如何迎合系列老玩家的心。不过对于中泽工而言，对手当然也不是『Code_18』这样有名无实的作品，他的对手永远只有一个，那就是 Infinity 系列三部曲的剧本作者、宿命般的友敌一体——打越钢太郎。而后者已经在 2009 年末成功推出了自己的新作『极限脱出：9 人 9 小时的 9 道门』并获得了名利双收。『ROOT DOUBLE』不可思议地采用了与该作品雷同的“9 名角色、9 个小时”的设定，经过官方信息考据，我们还能看到“九型人格和认失症，情报立场”等『999』中核心要素，这显然是意图明确地向打越钢太郎发起挑战。虽然不知道中泽、打越这对基友到底在搞些什么，不过他们总是能够很好地把 Infinity 的骨架和血肉分别换个马甲推出新作，引得死忠玩家痴情追求，虽然玩家们总是有这样那样的不满足，但总是痴心不改。





不过『ROOT DOUBLE』在公布不久就遇到了一个大麻烦，就是在今年 3 月日本发生了特大地震，之后又引发了核泄漏的严重事故。而这些不幸被中泽工在『ROOT DOUBLE』的故事设定中提前言中。在国家民众遭受到巨大灾难的情况下，『ROOT DOUBLE』毫无意外地进行自我整肃，关闭了官网并无限期地推迟了宣传工作——玩家们甚至对它还能否发售抱持了悲观的态度。毕竟以往也有过类似的情况出现，更知名的作品也未能逃过取消发售的厄运(如『绝体绝命都市』系列)。或许是天可怜见，这一次玩家们等来的不是绝望，经过 4 个月的自我整肃后，官网再度开放并且放出了设定基本不变，制作继续的好消息。然而与整肃前的情势不同，现在多了『DUNAMIS15』这个实力强劲的竞争对手，面对“Infinity 系列正统续作”和“Infinity 系列制作人全新作品”的双重夹击，『ROOT DOUBLE』目前连发售日期都还无法确定，显然未来的道路绝不会一帆风顺。对于『ROOT DOUBLE』来说，除了自己一定要做出更胜一筹的水准外，宣传这一块也将在很大程度上决定成败，C80 上发布的三段宣传片的确是为支持者们鼓足了期望，当然，从其中我们已经可以看到萌妹子的各种死法，大家还需要做好心理准备去迎接本作才行。



总而言之，中泽工当年为了证明自己而自立为战，如今七年已经过去，时间和玩家的耐心留给他的机会已经不多，希望这一次不会再让人为他感到遗憾。

5 新时代的神作继承者——『ROBOTICS;NOTES』

ROBOTICS;NOTES

■ 游戏名：ROBOTICS;NOTES
■ 平台：PS3、XBOX360
■ 制作公司：5pb./MAGES.
■ 发售日：2012 春
■ 人设：福田知则 ■ 剧本：林直孝
■ 音乐：阿保刚 ■ 制作人：松原达也
■ 企划：志仓千代丸







Story

2019 年。世界线变动率“1.048596”(注:『Steins;Gate』最终到达的世界线)。随着装载了「フォンドロイド」系统的平板电脑ポケコン大量普及，扩张现实成为人们生活的一部分。中央种子岛高中“机器人研究部”正在直面废部危机，仅有的两名部员之一——主人公八汐海翔在这种情况下依然对社团不感兴趣而沉迷于机器人格斗游戏。做事不经思考的废柴部长濑乃宫あき穗则为了免于废部而以“造出巨大机器人”为目标开始奋斗。就在某一天，海翔突然通过ポケコン找到一份名为“君岛report”的报告书，上面告发了一个叫作君岛コウ的人将要实施的世界规模的阴谋……

——拯救世界的不是英雄，而是 Otaku！



本文在开头的时候已经叙述，最近这次关于时间穿越题材的作品大爆发很大程度上是受到了『Steins;Gate』取得成功的影响，而刚才反复提到的 Infinity 系列老玩家到今天其实已经是非常小众的一群人，很难带来多大的市场和商机。真正最有可能再现『Steins;Gate』名利双收辉煌的作品，当属科学系列的正统续作『ROBOTICS;NOTES』了。关于『科学』系列第三作的消息，早在 2010 年笔者访问志仓千代丸的时候就已经得到了“正在制作”的肯定回答。而在新年的时候，除了『ROOT DOUBLE』和『Code_18』,『ROBOTICS;NOTES』也正式公布了游戏名称和存在，不过当时 5pb. 官方就明确了“2011 年发售几乎不可能”的态度。而且，与前两者不同的是，官方对本作的情报一直非常吝啬，直到截稿前不久才放出比较细节的信息。

游戏将在 PS3/Xbox360 上同时首发，并且确定会移植到 PC 以及各种掌上设备上，据说平台会达到七种之多。游戏的实际画面也明确了此前玩家们对于立绘 3D 化的猜想，只不过这 3D 效果比起之前『Ever17』的预览要好上几倍。至于本作要采用 3D 的原因，志仓说到这时为了让游戏关键词之一的“AR”——“扩张现实”更具实感。我们可以看到宣传片中，透过形似平板电脑的个人终端——“ポケコン”的显示，主人公能给妹子带上猫耳，穿上 cos，整个动态的过程相当生动有趣。具体这项 AR 技术在游戏中会有什么样的地位我们尚无法判断，不过与『Steins；Gate』中的第十三种







理论一样，AR 也是确实存在可能性的技术，而且比穿越时间靠谱得多——比如近年比较流行的 AR 摄影。此外，ポケコン还将是取代前作中手机地位的重要道具，玩家可以在游戏中举起ポケコン发送邮件短信，查看新闻，还能通过它从画面中取得各种情报，可谓是本作系统创新的核心——这显然是作为苹果控的志仓把时时把玩的 iPad 编入了游戏当中，成为他第三作的古灵精怪设定。

回顾科学 AVG 系列前两作，不管是『CHAOS;HEAD』中的西条拓己那死宅的妄想，还是『Steins；Gate』中冈部伦太郎那无可救药的中二思维，特异同时又令玩家产生"亲切感"的主人公正是故事展开的关键。而本作中主人公设定为"格斗游戏宅"，这属性相比他的两位前辈来说更加小众，不过志仓表示他以格斗游戏为中心的创造思路会是本作中机器人开发的新出口，我们现在就不妨猜猜他会歪打正着地设计出能使出怎样连续技的机器人吧。（笑）最后，本作与系列前两作的一大区别在于，志仓要求在本作中加入了"少年少女们共同努力实现梦想"这一积极向上的话题，也因此本作的人设和画面看起来更加阳光和清新。

目前志仓表示剧本已经完成了多半，他与剧本作者林直孝不断地进行讨论与修改，以林大先生的一贯风格，想必这次的剧本依旧会分量十足。对于『ROBOTICS;NOTES』，笔者认为有志仓这名鬼才般的游戏制作人亲力亲为加上已经实力不凡的林直孝继续执笔，作品本身还是值得玩家期待。但隐患就是『Steins;Gate』获封神作后所带来的"绝不允许失败"的压力、整个系列作品的风格继承是否能够一致，以及游戏的制作完成度是否足够高这三点。当年 KID 时代无论是哪个人气系列作品都逃不过"富不过三代"的宿命，各系列第三作均遭到滑铁卢命运。曾经成就了 KID 历史地位的『Ever17』的续作『Remember11』也是让 KID 一败涂地的作品。而今继承了 KID 之魂的 5pb. 也将迎来自己的原创系列的第三作的考验，同样是第二作封神，志仓和 5pb. 能否顺利度过这个 KID 时代的魔咒，已经成为了『ROBOTICS;NOTES』游戏内容本身之外的一大看点。现如今 5pb. 游戏事业正处在巅峰期，笔者衷心祝福他们能够更上一层楼，为玩家们带来超越神作的作品。



结语

就当笔者要结束本文的时候，突然传来了『Ever17』剧本作者打越钢太郎的新作『极限脱出 ADV』的消息。这里之所以要特别提到这个消息，是因为其前作『极限脱出：9 人 9 小时的 9 道门』是最近几年来风格与水平最接近『Ever17』的作品。从目前公布的游戏设定内容来说，依然继承了封闭空间穿越时间的生存剧的特性。此次甚至要作为次世代掌机 3DS/PSV 的作品登场势必会加入上述多个时间穿越题材新作的混战当中，而制作了前几年大红大紫的『428 －被封锁的涩谷－』的 Chunsoft 势必也不会让本作在气势上输给任何一方。相信必然给未来的时间穿越类作品带来更多未知的变化。无论最后谁优谁劣，最终受益的还是包括笔者在内的广大此类题材的爱好者。不管如何，2011 年已经注定是时间穿越题材作品的井喷之年，就让我们带着无限的期待准备迎接这股游戏大潮的到来吧。▲

弱势群体的鸣泣时间

——『彼岸花盛开之夜』详细解读

彼岸花の咲く夜に

The unforgiving flowers blossom in the dead of night

文 / 安莲・月炎蓝 责编 / 秋叶 JEDI 美编 / 晗酱

现在已经很少再有人提什么三大同人，一方面实在难有独当一面的后起之秀接班，另一方面则是这些前辈的强势——它们的衰落速度无疑比人们最初所料想的要缓慢许多。但终究，三者间还是有一方渐已式微，乃至再与其它二位相提并论时反而有些讽刺和嘲笑的意味。三大同人，如今已经变成两个大坑（虽然两者坑的方面完全相反）和一个笑话。如果说『海猫鸣泣之时』到了后期再如何被喷成筛子也是瘦死的骆驼比马大，『彼岸花盛开之夜』则可谓完全失去了“哭哭”系列的光环效应。从 EP8 到『彼岸花盛开之夜』，大半年的时间已让大批龙骑士 07 信者经历了从对作者的充分信任到垂死挣扎最后心如死灰的历程，当然依然有一批死忠痴痴地等着龙骑士 07 能给他们一个交代，哪怕这意味着还得看龙骑士 07 晒 4 个 EP 中二优越感、受他的“山羊”式嘲弄，谁知秃顶就这么潇潇洒洒地拿出一朵『彼岸花』，顿时呛得群众干呕不止——

作为“弱势群体”的 龙骑士 07

『彼岸花盛开之夜』的游戏版一共有七个故事，均与校园欺凌有关，并且这七篇似乎还不足以让龙骑士 07 平静下来，他在发售『彼岸花盛开之夜』的同时也宣布了会在冬 comi 发布其续篇，他对欺凌事件强大的怨念深深震动了所有人，大家纷纷拿出了曾几何时推理『海猫』的闲情对龙骑士 07 悲催的学生时代做了一番臆断，这究竟是得被欺负成多惨才能有龙骑士 07 这样痛的领悟——当然我们只能猜。细心的观众朋友们可以发现，在『海猫』EP4 中光头写得最 high 同时群众读起来觉得最漫长的部分就是缘寿被同学们的欺凌的过程，中二少女的苦逼史没能满足 07，所以他还要专为校园欺凌的危害性著书立传，并且在漫画化后还要用游戏化将之发扬光大。

『彼岸花盛开之夜』的原作是龙骑士 07 一本名为『学校妖怪纪行』的小说，该小说曾以『学校妖怪纪行』之名漫画化过，可直到同样的内容被更名为『彼岸花盛开之夜』后，才算是由つのはず壱郎开始于『ドラゴンエイジ』上正式连载，这也是我们比较熟悉的版本。由于漫画先面世，自然免不了要与游戏做一番比较。从画风角度来说，大家都明白，龙骑士 07 的抽象派画风是不可以拿去跟别人比较的，只能自己跟自己比。可『彼岸花盛开之夜』的人设甫一出现，很是有一批 fans 喷出一口老血，所有玩过『寒蝉』与『海猫』的人都知道龙骑士 07 那面包脸画风的洗脑能力极强，看久了你会觉得它天下无敌，『彼岸花』则不然。龙骑士 07 的画功世间少有的进化到越来越差不说，为了突出怪谈的气氛，龙骑士将所有角色皮肤和衣服的阴影处全都简单粗暴地没有过渡色而是使用纯黑，来达成与基调黑白灰的背景融为一体的效果，但这么一来暂且不提小学生为什么一个个都像吃了激素一样发育过度，不少女性角色看起来甚至像有了身孕，而男性角色部分甚至疑似有胸。本来他或许是想追求那强烈的视觉对比，最后大概只达到了让读者不适的目的。从情节来说，漫画的表现力无疑是高于龙骑士 07 不思进取的涂鸦，更何况是在光头将自己招牌颜艺立绘表现平平的情况下，通篇让人印象深刻又带感的表情大概就只有楠木的“アへ顔”了。但是漫画同样存在表现过度的缺点，比起动不动就蹦个占半页大小的眼珠出来的漫画版，游戏版真是如童话般人畜无害。





系统方面，这次我们“惊喜”地发现当为了剧情需要放大立绘时，立绘能在回看时遮住句子，右键时遮住菜单。而音乐部分，将传统的钟楼版下课铃旋律改编成气氛用惊悚曲的效果非常惊艳，只是抒情系王者 dai 一人负责三分之一 BGM 的独挑大梁多少还是体现出心有余而力不足的态势，尽管新曲依然不乏优秀作品，可令人遗憾的是其中有几首无论是编曲还是旋律，『海猫』的影子都太重了。这一点倒是和『彼岸花』发售后的风波相映成趣。

『彼岸花』发售当天，2ch 的讨论串与『海猫』时相比简直是死一般的宁静，关于是否完售的问题也有人笑讽“完售？是说龙骑士 07 头顶最后一点的头发完售了吗？”，对于伸手党来说的下载放流也迟迟没出现，可谓是相当冷清。当终于出现了一位发片大大，他放出的下载却是将 BGM 全替换为『海猫』BGM 的『彼岸花』，这到底是为了婊 staff 还是为了婊盗版厨还真不好说，但真的有人去联系龙骑士 07，问他是不是为了省钱才用了一样的 BGM，一番调查后得知是伸手党的问题让龙骑士 07 哭笑不得，于是发表了要诅咒盗版厨的日志（可千万别有人让他知道有人花 0 元玩他的游戏还喷他）。

那么，去掉这些前后期的纷纷扰扰，『彼岸花盛开之夜』究竟讲了七个怎样的故事，下面便将分解。

第一话
抽泣先生

森谷毬枝是那种典型的会遭遇校园欺凌事件的学生类型，她天生胆小内向，不擅交际，不懂拒绝，成绩普通并且看起来毫无特色。担任毬枝班级班主任的金森义任则完全相反，他年轻有为，外形英俊，深受广大女性学生的热爱。然而这两个看似难以扯上更深层关系的人却有着不为人知的联系：毬枝一直是金森的泄欲工具。

事情的起因源于一次毬枝笨手笨脚导致的事件被金森目击开始，这本不是多严重的问题，但毬枝却深深恐惧于这件事被班级同学知道后自己将遭受严重的欺负，答应为她保密的金森提出的条件便是让毬枝每天放学后任他摆布。一开始的地点通常是在旧校舍的厕所里，后来金森越来越不满足，甚至要毬枝在课间，午休，甚至是上课中途谎称身体不适到保健室来让他发泄压力。高人气的金森实际是个道貌岸然的老师，从小到大一直成绩拔尖的他曾几何时也梦想过成为一个大人物，结果却是要在学校里每日辛苦地工作度日，心理上的落差加上巨大的工作压力让他认为自己的辛勤始终得不到回报是一件不讲理的事情，所以便去为了这份压力寻求它所值得的“回报”，毬枝就是他所寻找到的合理“回报”。

两人的关系开始后，毬枝的生活的确得到了改善，由于欺负她一定会受到金森的责罚，所以渐渐她便不再是同学们的欺负对象。对此，毬枝本是心存感激的，但她无法克制自己对这件事情的厌恶和对这种必须履行义务的反感，为了防止这样的感情过于加速膨胀，她甚至自责自己不懂感恩。毬枝没有可以倾诉的朋友，与家人的关系也没有亲近到能商谈这种事情的地步，她只能默默地将这份痛楚藏在心中，每次在金森完事离开后，只能躲在旧校舍的女厕所里啜泣。

当然金森对这种关系也并不全是享受，毬枝的存在就像是毒品，让他越来越上瘾，越来越不能自己，每天和毬枝的“约会”成为了他日常生活的全部盼头，可同时他也意识到自己不可能永远占有毬枝，她会长大，会毕业，说不定什么时候就交到了朋友把这件事说出去，那到时候他就完了，金森渐渐对毬枝起了杀意。

这个时候，在学校里突然流传开一个新的怪谈：旧校舍的女厕所里会传来有人哭的声音，哭声会请你听听悲伤的它的倾诉，但如果你理睬了它，并看到了厕所门背后的它的真面目，你就会粉身碎骨而死。毬枝一听见就明白了他们所说的所谓“抽泣先生”指的就是自己，不由得感到一阵悲哀，想向他人求助的自己却被人添油加醋地当成了学校怪谈，但这又反而给了她力量。她在图书馆默默下定决心要反抗金森老师，不能继续这样可悲地活下去，她要真正成为所谓的“抽泣先生”，就在此时，她的眼前出现了一位身着洋装自称彼岸花的少女，她是寄居于保健室的学校第三大怪谈，特此来鉴定这个人类的“妖怪”，并承诺会推荐毬枝作为学校第八大怪谈。

又到了金森和毬枝的相会时，毬枝向老师表示希望能中止这一切，并承诺自己永远也不会将这件事说出去。在确定了毬枝还未泄密后，金森果断地掐死了毬枝，正打算处理尸体时却遭遇了前来试胆一探“抽泣先生”真相的学生。穷途末路之下金森便按照着传说模仿了一遍抽泣先生，吓走了学生，并于之后成功抛尸。这件事给予了金森极大的满足感，并自诩为真正的抽泣先生。同时，彼岸花告诉已经成为亡灵的毬枝，因为有两人同时希望成为抽泣先生，她必须与金森竞争。

彼岸花利用毬枝的袖子上掉了一颗扣子为突破点，引诱害怕事件败露的金森回女厕所找扣子，在金森找到扣子的瞬间，他听见了门外毬枝的哭声。不过战斗力超强的金森很快就克服了恐惧心理，打开厕所的门来到毬枝面前表示要再杀死她一次让她解脱，于是第二次掐死了毬枝。此时彼岸花再度登场，表示赢的是毬枝，因为金森他打开了门，违反了“抽泣先生”的法则，下一刻，金森因粉身碎骨而死。

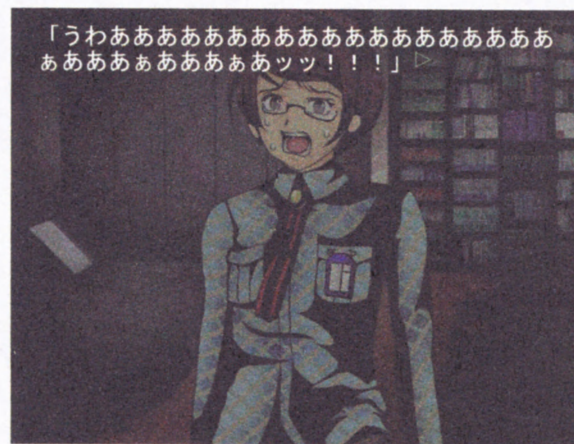
自此，毬枝作为校园第八大怪谈“抽泣先生”，活跃于整个校园之中开始了马大嫂的生涯。

















第二话
灵异相机

野野宫武是一个爱摄影的学生，但他喜好的来源较为独特。有一次班级女生在值日时打闹间撞到了学校里的人体解剖模型被他目击，结果却统一口径告诉老师模型是武撞到的，这让武深刻地认识到了真相只有被切实记录下来才能被称为真相，于是便开始钻研摄影，并凭此进入了学校的新闻部。

一次新闻部的例会中，武无意间在角落里发现一部陈旧的拍立得，部员们回忆起学校里曾有一个灵异相机的传说，但武拍照后发现照片并无异常。经过部长允许后他将照相机带回了家。最终这部相机拍出来的都是平常照片，在拍立得还能再拍最后两张的时候，他决定为全班拍一张集体照，可照片却迟迟没有成像，晚上回家后。武发现集体照正常显示，但却多了一个看起来郁郁寡欢的女生，而这个人自己完全没有印象。不愿意相信灵异照片存在的武决定展开调查，在彼岸花的暗示帮助下，武终于回忆起了自己班上曾经的确有过这么一个女孩，她叫毬枝，但已经没有人记得她了。武又找到了毬枝家，发现毬枝母也不记得自己有这么一个女儿，但给她出示了照片后，她也回忆起了一切，并因悲痛陷入癫狂状态。

感受到了罪恶感的武在街上郁郁寡欢地走着，不知不觉走到一条小巷，在那里碰到了一个打扮夸张的老绅士堵住他的去路，要求他交出照相机，武在拒绝后遭到老头的袭击，但危急关头彼岸花出手相救。老头临走前最后问了武一个问题，真实和安息你选择哪一个，武回答他选择真实。于是老头撤退，彼岸花告诉武，老头是这个学校的第一怪谈，人称校长，拥有消灭一个人存在的能力。尽管他自身能力很弱，但如果学校的学生被妖怪吃掉太多，敢来这里的学生就会越来越少，而他能让每个学生在被吃掉后都像从未存在过一样，这样得以保证妖怪们的货源充足，所以被尊为校长。至于那部照相机的力量，其实就是能够拍出被校长消失存在的人的照片，可以说是校长能力的克星，所以他才急于夺回。

事件告一段落，彼岸花突然提议说要到武

家做客，体验一下回家的感觉，不敢拒绝的武只好同意，并按照彼岸花的意思给她展示自己的摄影作品。此时，彼岸花突然问他，为什么你早期的照片充满了灰暗怨恨，后期的照片却变得明朗许多？武回答因为那件被冤枉的事情已经随着时间被淡忘了，但这个答案彼岸花予以了否认，并唤起了武那尘封的记忆。

当初陷害武的女孩叫沼田阳子，那起事件后，耿耿于怀的武一直跟踪拍摄着阳子的一切所作所为，希望能找到她再次陷害别人的证据以洗清自己的冤情，可她却再没有这样做过。不甘心的武于是将这些照片加以夸张的说明在班中流传，渐渐阳子成为了全班嘲弄欺负的对象，最后忍无可忍跳楼自杀。尔后，校长消除了阳子存在过的一切证据，武忘记了她，也过上了正常的生活。

彼岸花在武面前从地狱召唤出了浑身破烂凄惨怨恨的阳子，说给了他们彼此复仇的机会，并期待观赏一场大战。但阳子却只是询问武为什么要折磨她的原因，武说出了当年的陷害事件，阳子感叹这的确是自己的错，武也自责说我们两个都有错，于是两人冰释前嫌，甚至上演了感动再会的场景，最后阳子放弃了这复仇的机会，心甘情愿地重回了冰冷的地狱。

这一切让彼岸花非常无语，于是她决定要对武下手，毬枝又一次挺身而出，一番大战后彼岸花打消了念头。武问毬枝，阳子是否真的原谅了自己，毬枝告诉他，用拍立得的最后一张照片拍镜子里的自己，你就会得到答案。拍摄完毕成像后，武在照片上看见的，是最初天真烂漫的阳子的样子。而保健室的茶会里，毬枝正在感叹原来彼岸花用心良苦甚至骗过了自己……





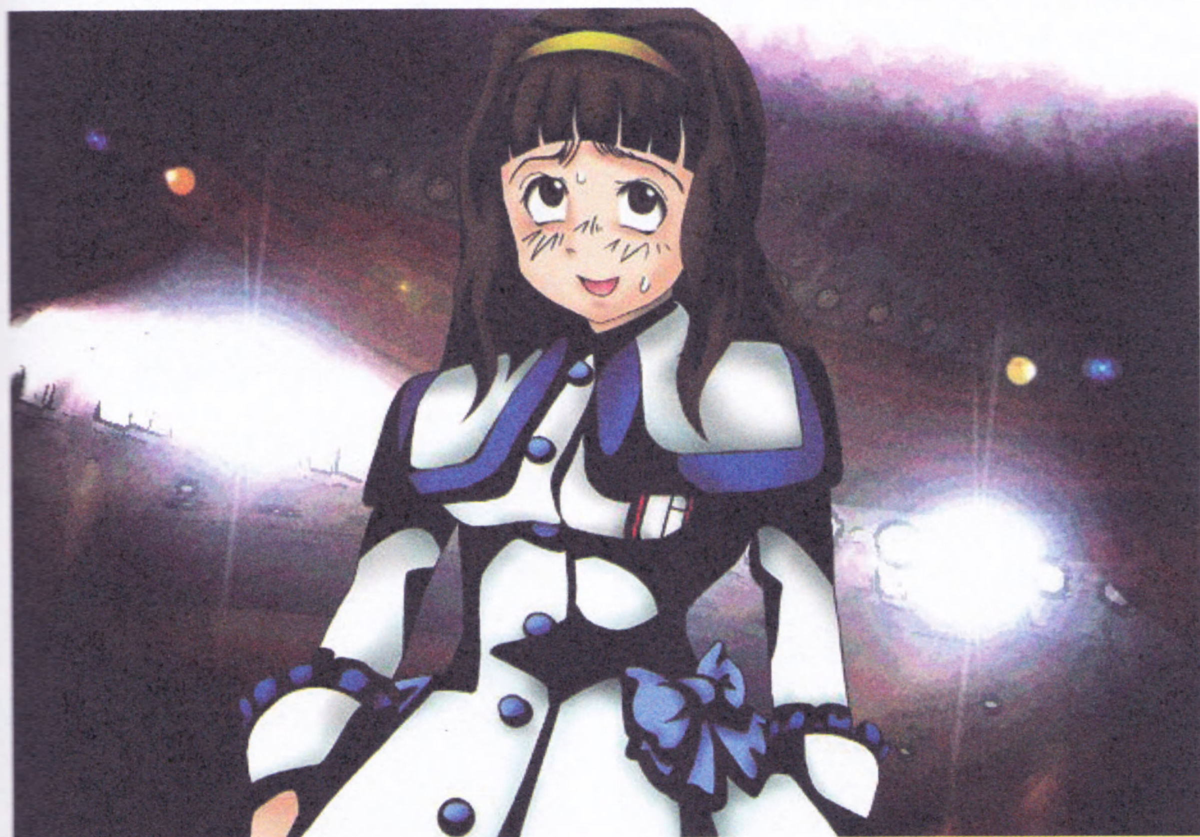
第三话
公主大人的谎言



楠木美登里是班中当之无愧的公主大人，她家境殷实，为人亲切，同时在演剧部活动中上演的公主一角深入人心，所以被大家尊称为公主大人，是一切憧憬与崇敬的对象。最近，演剧部的新剧『六轩岛』即将上演，而她正是担任着重量级、对演技具有极高要求的“魔女”一角，无疑，她是被寄予了众望的，一切美好的集合体。唯一的缺憾有两个，一是她时不时会感到身体上突如其来的疼痛，由于害怕这是什么重疾的征兆将影响『六轩岛』的公演，她一直隐藏不说，另一个就是班里的另一个大小姐，川田希。

同样是大小姐，川田因为傲慢而被班中同学讨厌，是受欺负的对象，她们甚至同为演剧部的成员，楠木经常能感到她那嫉恨的眼神，也明白明明是负责道具却在努力背台词的她一直觊觎着自己的位子。当然楠木也并非一开始就这么幸福。一年前，她和川田一样，被认为是仗着有钱为所欲为的大小姐而遭到孤立，在班里受欺负，在演剧部也只能独自制作道具而没有上台机会。就是在这样的日子里她遇见了红茶绅士，他承诺只要她用一小部分灵魂碎片跟他签订契约就可以让她演绎任何一个角色。楠木同意后，一切果然发生了变化，公演在即的舞台剧女主角因故无法出演，而一直熟记女主角台词的她派上了用场，救急成功，引起轰动，就此开始了“公主”的生涯。

为了『六轩岛』的成功，楠木每天努力练习，但同时发现自己身上的疼痛也在增加，对此，红茶绅士永远只会回答她一句“不要在意”。楠木渐渐开始怀疑，是否红茶绅士也与川田签订了同样的契约，用于将她赶下舞台，以让川田上位，



既然如此，她就必须更坚强地挺过这一切，支撑到舞台之上。午饭时间，楠木在自己的咖喱饭里看到了许多虫子，而这些东西她的跟班们都看不见，楠木忍无可忍地冲出教室，来到演剧部，穿上戏服，这个角色是她的，无论谁使用什么手段也不能夺走。毬枝出现，让红茶绅士不要在这样恶意折磨楠木，并与红茶绅士大战，大战的结果毬枝获胜，附在楠木身上的法术失效了。

这时楠木突然发现镜子里的自己浑身上下都是伤疤和瘀青，川田跟着来到演剧部，大声喝令楠木脱下那套衣服——那是属于川田的衣服，而不是她的。原来最初楠木和红茶绅士签订契约时，所选的角色并非什么公主，正是她所羡慕嫉恨的“公主”川田，而楠木自己实际依然一直生活在各种欺负之间。彼岸花出现，告诉毬枝红茶绅士是被称为“教头”的影之第二怪谈，是校长的得力助手，拥有让人相信谎言的能力。绅士告诉毬枝，楠木脱离了幻觉最后只有自杀一途，一直沉迷于虚假的身份或许反而幸福，毬枝只能无奈认同。于是楠木就此又重新回到了那作为公主的永远迷梦之中。

第四话
镇守神大人的祠

班中突然有一名女生缺席，同学们纷纷议论她是被从天而降的椅子砸成了重伤所以住院，戴着眼罩的少女樱田满插话说，这是镇守神大人的作祟。但一直性格阴郁的她在班中是不受欢迎的存在，并没有人信以为真。

满独自去那个在学校角落里破旧的小祠参拜，希望镇守神大人息怒。原来小祠的门被几个女生无意间用球砸坏了，那个缺席的女生正是其中之一。另一个女生被满的话唬住了，她听说满拥有通灵的能力，于是心惊胆战地前来询问破解诅咒的办法。满说必须让当时弄坏了门的几个人一起来这里向镇守神大人道歉，才能让他息怒。女生说说服需要时间，更何况其中一个现在还在住院，希望有办法能保证这段时间的安全。于是满在放学后带着女生进入旧校舍，寻求强有力妖怪的庇护。听见她们请求的毬枝决定帮忙。

结果调查之后，毬枝发现镇守神实际上是个超弱超胆小只会卖萌的家伙（从性格到口癖乃至外型都和樱太郎毫无区别），根本不可能作祟。原来所谓的作祟事件都是满所为，原因是为了让大家相信她真的能通灵。当时她看见几人用球砸坏小祠后感受到了镇守神的震动（其实是伪樱太郎被吓坏了），就让她们去道歉，可她们不以为然。然而左等右等都没有等到镇守神作祟，于是她决定自己来。实际那名女生被椅子砸到只是擦伤，真正是因为盲肠炎入院，这一次满决定往另一个不相信的人头上砸个灭火器，不过被毬枝及时制止。一番教育后，毬枝告诉满，你的确是有灵感的，因为你能看到我啊。

故事完。











第五话
哈梅伦的响板

二瓶光是一个头脑聪明，成绩出色的女颜美少年，但是一直受到班中同学的欺负，除了大家经常会把他的东西扔掉以外，一些脏活累活也会推给他，比如说兔子饲养员。这一日，学校里养的兔子被发现纷纷虐杀至惨死，只有一只挖洞求生的兔子幸免于难，但奇怪的是，死亡的兔子数量明显多于学校里养的兔子数量。二班的班主任更是感叹，因为同时他自己班上也失踪了四个学生。对此，只有光始终面无表情。

原来光一直以来都在利用职能之便利用虐待兔子发泄不满，一日，他在虐待中途碰到了一个突然出现在眼前的奇怪面具男。面具男声称自己名为哈梅伦，是初来乍到的新妖怪，关于他的怪谈是，在音乐室里听到他的响板声就会变成老鼠。哈梅伦告诉光，他可以把欺负他的人带到音乐室来让他将他们变成兔子以供他虐待，于是光便带来了四个牺牲品，并成功用一堆文具尽情地对他们处刑。

彼岸花出现在光的面前，对他进行一番冷嘲热讽，说他根本没有做好杀人的觉悟，光狡辩我杀的不是人，是兔子，而且杀死这些兔子的触感让他印象深刻，他很清楚自己做的是什么。此刻学校广播传来班主任找光的通知，让光刚好找到借口躲开彼岸花。

在一番关于兔子事件的安慰后，班主任才终于说到正题。原来光自诩才智过人，对待班中同学一直很傲慢，他曾经扔掉别人的笔记本，然后把自己的笔记复印给全班，并认为这样才能真正帮助大家提高。这当然引起了大家的不满，老师也说希望光能努力融入班级。光嘴上答应，心里却在怨恨正是因为老师的无能，整个班级的成绩都在拖他的后腿，他还得遭遇这样的不公待遇，于是和哈梅伦商量要把老师也变成兔子。但是骗老师去音乐室的难度很大，于是光心生一计。

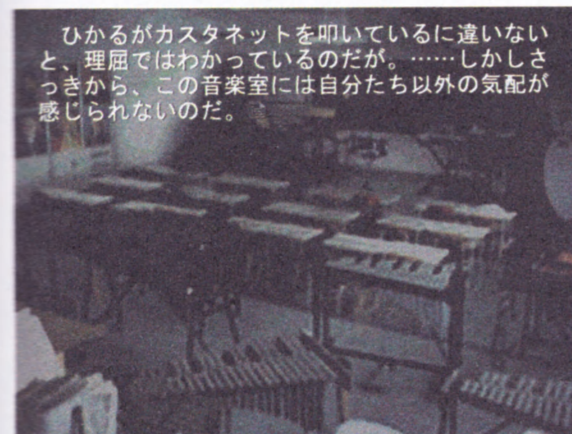
放学后，光和哈梅伦来到办公室却碰到彼岸花，她把老师引去了别处，彼岸花表示哈梅伦缺乏对前辈的尊敬，哈梅伦表示想取代毬枝成为第八怪谈，于是彼岸花与之大战，哈梅伦试图用响板反击但被彼岸花嘲笑说这里不是音乐室，你的招数没有用。束缚住哈梅伦后，彼岸花让光体验了一下事件回放，只不过这次他杀的不在是兔子，而是活生生的人，猎奇的杀人场面让光受到极大刺激，狂呕不止。哈梅伦此时突破束缚，重新操作起响板，原来光的计

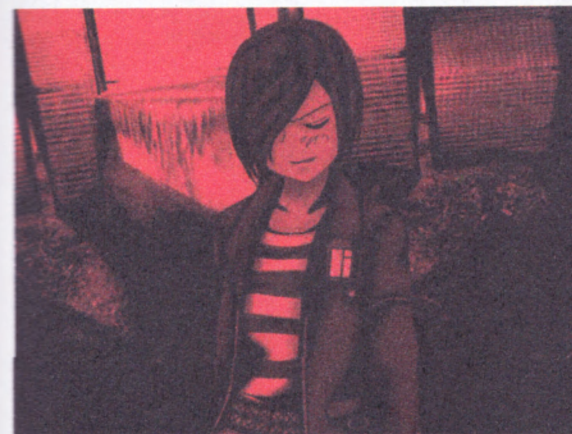
事就是把办公室和音乐室的牌子对调，于是彼岸花变成了兔子。哈梅伦欲吞下彼岸花，但彼岸花却咬住哈梅伦的舌头接连着拖出了他的内脏，彼岸花趁机干掉了他，并恢复了原样，拿着响板把光也变成了兔子。

彼岸花告诉光，她给他最后一次机会，问他应该向谁道歉。光回到，应该向彼岸花你。于是彼岸花将他扔进兔笼，里面满是对同性也会下手，情欲高涨的兔子，虎视眈眈地围了过来……











第六话
某个少女的一天

这是某个少女平凡无奇的一天，尽管她在上学路上莫名其妙被绊倒受伤，并因此迟到，尽管她在要交作业时怎么也找不到自己明明放在包里的作业本所以被老师扭脸蛋做惩罚，尽管这一天她遇到了各式各样大大小小的恶作剧，她依然认为，这是美好的一天。

原来一切事件都是彼岸花作祟，她跟毬枝打赌说一定要让这个乐观少女哭出来，紧接着，在少女最期待的体育课到来之时，彼岸花又恶作剧地让少女撞到鞋柜上，受伤被送去保健室。

尽管流血不少，但保健室医生告诉她并无大碍，但是必须在这里休息。这本是美好的一天，她却必须一直躺在保健室的床上。少女的心中满是遗憾，她能听见下课铃声，放学铃声，同班同学们嬉笑着回家的声音，她能听见却参与不了。

那么，起码最后大扫除的部分，自己不能错过。少女偷偷地溜回教室，参与了大扫除。今天班级值日的地方是理科室，阳子之前躺在床上所积攒的百无聊赖纷纷在这一刻释放，她和同学们用扫帚打闹，不经意间撞到了人体模型，并且被班里的野野宫同学看见了。她决定像老师自首，尽管会受到责骂，但是却能让自己坦然。

终于到了少女的放学时间。她与放学的同学们走上了相反的方向，来到天台，这里彼岸花和毬枝在等着她。少女正是第二个故事中的阳子，按照约定，享受了一日普通学校生活的阳子已经了却此处自己最后的留恋，需要把自己的灵魂献给彼岸花做食物。毬枝对此颇有微词，赌气离开，失去了兴致的彼岸花借口说这样的灵魂不是自己喜欢的味道，于是将阳子的灵魂放生，看它直入云间。

美好的一天结束了。







第七话

乌托邦

故事的开始由一个一心寻死的少女开始。少女认为孤高而又充满了智慧的自己难融于这个愚蠢的世界，于是打算遵从那个“神秘的声音”，转生去另一个配得上她的世界。毬枝出来劝阻，但是失败，少女坠楼，彼岸花心满意足地享用了这个由她一手酿造的美味亡灵。

这就是彼岸花的狩猎，她专门会瞄准那些软弱受到欺凌的孩子，一步步怂恿他们自杀，以满足自己的胃口。虽然彼岸花并没有直接下手，死亡都是这些人自己的决定，可毬枝不能认同，决定要解救彼岸花的目标。

下一个目标，很有可能就是榊由香里。这名少女在母亲死后一直与父亲相依为命，但母亲去世的打击都在一段时期内于精神上摧毁了两人，那段时间由香里总是穿着未换洗过的脏衣服，身上透着难闻的异味，可沉浸在悲痛中的她完全没有意识到这一点，等她和父亲终于克服煎熬决定重新坚强生活的时候，由香里发现自己已经成为了班中的欺凌对象。她曾经试图向家人或是老师求助，得到的建议却只是叫她采用无视一切默默忍受的态度，因为有反应只会让他们觉得有趣而变本加厉而已。但是一切并没有因为她的无视而宣告结束，由香里产生了想要寻死的念头，毬枝出来让她千万断绝这种想法，同时下定决心要给她帮助。

毬枝决定警告欺凌由香里的小团体头头尾崎，尾崎的确被“抽泣先生”吓得屁股尿流不再敢对由香里下手，但其它人对由香里的欺负依然在继续。毬枝因为一直不愿意狩猎灵魂，







妖力已经越来越弱，只能等到满月之时补充妖力，而妖怪在人前出现是需要巨大妖力的，她已经不能在继续这种消耗，事情就此陷入僵局。

一日，由香里因感冒缺席，毬枝发现平时欺负由香里的几个人显得特别狂躁，于是觉得其中有蹊跷。彼岸花多次嘲笑毬枝不要继续做无用功，也未能打消毬枝救由香里的念头。偶然间，毬枝听到关于这批学生的传言，他们去年的班级曾经将一个叫三隅的女孩子欺负到到跳楼自杀，而这个班级的所有人到了新的班级都在继续欺负人，毬枝决定深入调查。

转折突然来临，班级转来一名叫大住玲子的女生，她在之前的学校也是受欺负的对象，并很快和由香里成为好友。她有着自己的一套理论，认为自己这样受欺负的存在是给其它人提供心灵养分的存在。一次，玲子不小心将午饭配食的餐车弄翻，遭到同学们的责怪，同时因为自己没带体操服不能换衣服，所以只能穿着满是咖喱味的衣服一整天，第二天起，玲子就成了新的被欺负对象，欺负她的人甚至扩散到了全班范围，就连老师也会说她身上有咖喱臭叫她好好洗澡。

彼岸花来到由香里身边，幸灾乐祸地祝贺她逃脱了被欺负的命运，但由香里却决定出面制止，当众叫全班和老师住手。这一天放学回家的路上，由香里向玲子建议以后要共同对抗这种欺凌行为，如果再有别的人被欺负，她们也要站出来制止这个行为。面对着完全不享受欺负人乐趣的由香里，玲子露出了她的本来面目，毬枝出来制止，并揭穿了她的本来面目。原来她就是校园第七怪谈，其狩猎方式就是装成转校生，让大家在欺负她的过程中逐渐因为魔性沉沦于欺负人的快感中，到最后就像不能脱离毒品一样不能自拔，在重新分班后再让他们成为种子将欺凌事件扩散到其他班级里，以造成牺牲者供她吸食灵魂，之前那个跳楼的学生三隅就是她化身而成。堇告诉欲与她作战的毬枝，如果在这里打败了她，明天玲子就会



消失，班级同学们欺负的对象又会是由香里，于是毬枝不敢还手，被堇消耗完了最后的妖力因无法支撑而消失了。堇问由香里到底愿不愿意欺负她，由香里选择对待欺凌事件要抗争到底。于是第二天，玲子不见了，全班发了狂地将矛头全部指向由香里，就如玲子从未存在过一般。

难以忍受的由香里逃出教室，在楼梯处被彼岸花故意绊倒，结果因为伤势过重而被送入医院。期间，学校组织远足，行驶在山间高速公路上的巴士中，只有由香里所在的班级全体都因为由香里的缺席而郁郁寡欢，突然有人发起之后怎么整由香里的讨论，整个气氛才重新热烈起来，就连之前被威胁的尾崎也重新加入其中。就在此时，司机猛然发现路中央出现一个红衣少女的身影，为了躲避车子失控，轮胎爆裂，整辆巴士跌入了山林里，全车师生全部遇难。原来彼岸花就是车祸的罪魁祸首，现在这一车的灵魂全部归她所有，气恼的堇眼睁睁地看着自己精心培育的种子全部没了，只能咬牙离开。

康复后的由香里转入了别的班级，毬枝来与她告别，她向毬枝表达了自己要与欺凌现象斗争到底的决心。对她来说，新生活终于开始。





结语

这就是龙骑士 07 给我们的七个故事，其中大多有着各式各样神奇的吐槽点，要克服这些做单纯的剧情概述笔者很是下了一番努力。所幸这次龙骑士终于抛弃了光头式推理，带给了我们相对纯粹的故事。本作的战斗依然常见地遵循着吃瘪与反吃瘪不断循环最后依靠主角光环胜利的模式，光头还是那个语不惊人死不休，忽略逻辑热爱外挂的那个光头。

诚然，第六个故事的表现力感染力最为出色，是整部作品最为治愈的存在，但仔细想想与之相关的第二个故事最后突然的和解，就又会觉得说不出的难受，尽管冤冤相报何时了的主题的确算是合理的立意，可诬陷别人撞倒塑料假人和把人逼到自杀能算是同等程度的罪孽吗？笔者实在难以苟同，通关后的资料室还不忘告诉我们，其实野野宫没察觉到自己是很喜欢阳子的，就更让人像是吃了苍蝇。第一个故事结局的反响如何，看看金森老师那不正常的高人气就足以讽刺龙骑士 07 的这套为逆转而逆转的自作聪明。第三个故事则是读者间评价最高的一则，可惜的是评论的后半句往往是看完这个就不用继续看下去了……

再看看第四个故事的无聊，第五个故事的晒扭曲，好嘛我们知道你想表达欺负事件的多位面内在因素，你真是辛苦了。对比第七个故事倒是很有压轴的气势。暂且不提为什么结尾一车人都死光了司机竟然还能爬出车子爬回公路上感觉到彼岸花的阴笑，整个故事本身昭示了一个人要有勇气对抗世间不合理、反抗校园欺凌的积极思想，即使车祸本身归根到底依然是个开外挂结局，好歹总算没将游戏的立意收到一个莫名其妙的位面去：比如再怎么样也要找到一个牛逼的鬼罩着你，好让她能事事给你擦屁股之类的。

如今龙骑士 07 就像是个皮球，谁都能踢上一脚，但平心而论他自己的状态也是十足的不求上进，他之所以失败，便是在于即使黔驴技穷，也并不意味着你可以通过攻击读者来维持自己仅剩的那最后一点自尊，来掩饰自己摊子铺大了不能收场的窘迫。而『彼岸花盛开之夜』的出现，无疑是对于读者们质疑的逃避，他当初挑衅读者的勇气现在全跟六轩岛一起被炸掉了，他这么搞，再怎样的死忠青为他洗起来也不得不拐弯抹角。

当然，喷归喷，短篇如果能改掉他那个铺摊子不管事的习惯倒是好事，再说要是『海猫』出续篇，依然会有很多人买账，只是那究竟是处于对这个系列的习惯，对一切的怨念还是对于他本身的信任，已经不好说了，没错，说的就是『海猫・礼』。建议大家将之当成卖角色的无聊小短篇来期待，搞不好还能有些惊喜，相信龙骑要上当啊。▲

HIGANBANA NO SAKU YORU NI

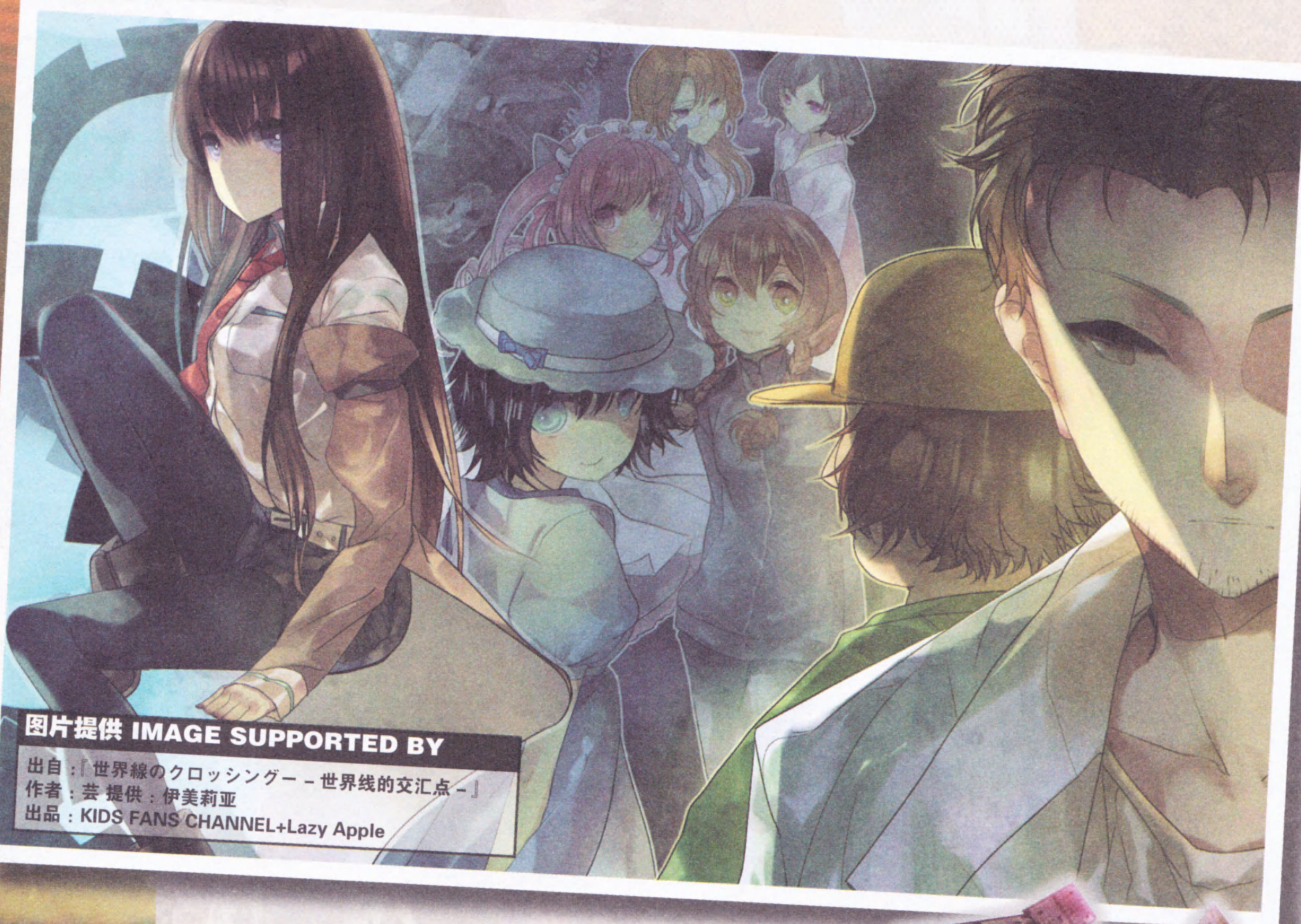
某厨二病的超现充生活

『Steins;Gate 比翼恋理的Darlin'』的闪光弹被害报告

文/如月千华 责编/秋叶JEDI 美编/晗酱



XBOX360 的初版『Steins；Gate』(下称『SG』) 发售至今已经过去快 2 年时间了，但随着 PC 版、TV 动画、游戏 PSP 版的陆续推出，官方中文化公布，作品本身的热度和期待度一直没有减退。不过这一系列作品毫无疑问主要还是面向没有接触过本作的玩家，相对应的，为充实原作内容而存在的小说、漫画以及广播剧等跨媒体展开则是为已经成为作品 FANS 的玩家准备的。特别是在 TV 动画刚转入正题的时期，以“让玩家体验作品另类乐趣”为目的的 Fandisc『Steins；Gate 比翼恋理的 Darlin'』(下称『比翼恋理』) 便一度成为 FANS 们目光的焦点。尽管从时间上稍有延迟，但考虑到不少读者并没有 XBOX360 主机，笔者还是决定写下此文向更多的同好介绍这个作品（闪光弹）——俗话说天下卢瑟皆兄弟，我不能只顾自己受伤你说是不? （Real 充：即三次元现实世界生活充实的人，对阿宅们来说是羡慕嫉妒恨的对象。）



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『世界線のクロッシング－世界线的交汇点－』
作者：芸 提供：伊美莉亚
出品：KIDS FANS CHANNEL+Lazy Apple

前情提要和作品介绍

FROM『STEINS;GATE』TO『HIYOKURENRI NO DARING』



主人公冈部伦太郎（通称冈伦）是一个彻头彻尾的厨二病。他自称“狂气的科学狂人·凤凰院凶真”，整天叫嚣着要与暗中统治世界的“机关”作斗争，并在秋叶原租了一间廉价民用房，将那里称为“未来电子机械研究所（通称 lab）”，作为据点与几位同伴搞着各种奇怪又没用的小发明。当然，几乎没有人相信他的中二发言，直到他偶然发现自己发明中的八号机“电话烤箱”歪打正着地拥有将短信发往过去的功能。于是伴随着一系列奇妙的经历，以跳级毕业于美国哥伦比亚大学的天才少女牧濑红莉栖为首的数人陆续加入了 lab，在冈伦的带领（？）下展开着对“电话烤箱”的研究——这些都是前情提要。

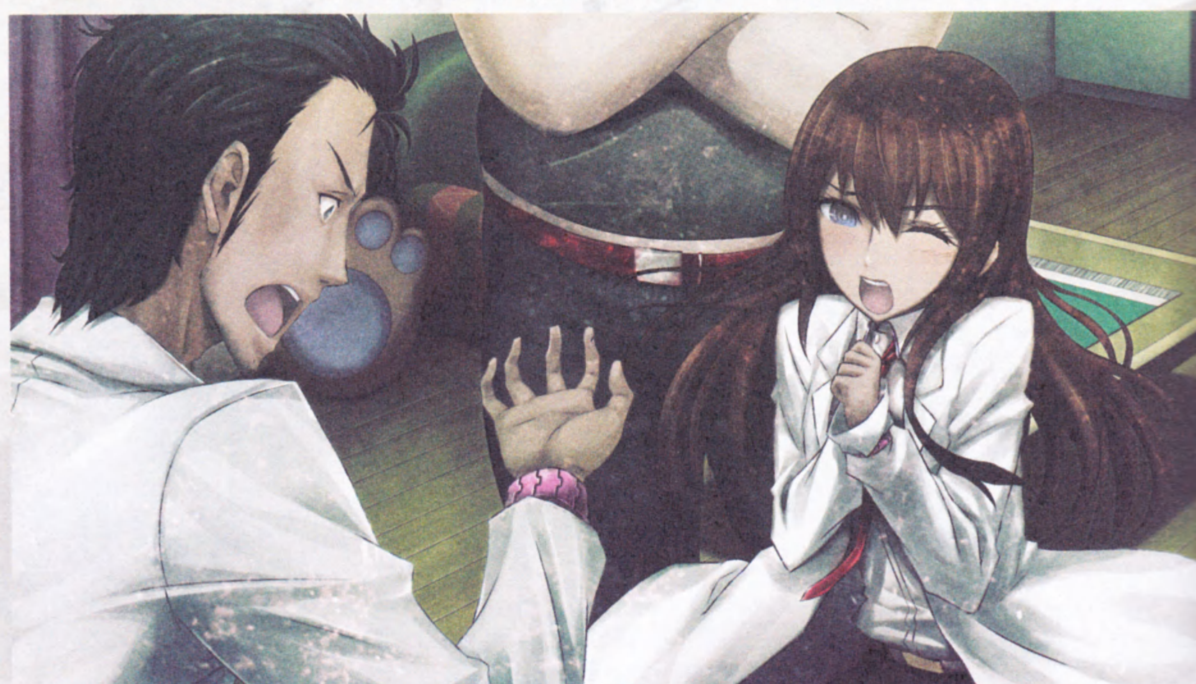
原作中，随着研究和实验的深入，众人逐渐了解到世界顶级科学研究组织 SERN 的阴谋，并遭遇到无法避免的悲剧。冈伦为了保护并夺回自己失去的重要伙伴和日常生活，利用“电话烤箱”的升级版——时间跳跃机，在无数个时空中徘徊，最终到达了理想的世界线“命运石之门”。作品后半段充满

了紧张感和神秘感，不但为喜欢 SF 和时空穿越类故事的玩家们带来了一场久违的大餐，而且深刻的故事，经受考验并做出抉择的人物形象也深得人心。这些都是原作从众多作品中间杀出重围，取得“神ゲー”称号的重要砝码——但是这款于 2011 年 6 月 18 日发售的 Fandisc 却与这两方面完全无关，而是完全突出原作另一特色，融入各种流行宅要素和网络俚语的，“与时俱进”的吐槽剧。想必玩过原作的玩家中间，有不少人都对故事前四章里描写 labmen（对 lab 成员的称呼）们日常生活那些轻松有趣的片段情有独钟，而『比翼恋理』便是一个“将前四章的风格延续下来”的，“有可能存在的世界线”上的故事。

故事设定的时间点是在原作第四章『夢幻のホメオスタシス』途中，琉华子表白了自己想成为女孩子的心愿，众人打算利用电话烤箱给其母亲的寻呼机发送 D-mail 的第二天——8 月 5 日。冈伦回过神来发现自己再次身处一个与之前似是而非的世界，在原作这个时间点本应只存在 6 个人的 labmen，突然增加到了 8 人。这时大家正聚集 lab 准备举行发表“未来电子机械”新作的宴会，他们相互间处得很和睦，就连原本针锋相对的红莉栖和打工战士铃羽之间的“过节”仿佛也烟消云散。

由于私下发送的 D-mail 太多，他自己无法确定究竟是哪条信息造成了这种改变。从世界线变动率计量器上的数字我们可以看到，这个世界线已经处于原本的世界线振幅区域之外，达到了 3% 的变动率。没有这条世界线上记忆的冈伦向红莉栖和桶子确认了情况后得知，由于 lab 面临资金不足的问题，冈伦本人便决定开发未来电子机械的新作以供贩卖。





TIPS

[9 号机：泣き濡れし女神の帰還（泪流满面之女神的归还、Homing·DIVA）]
给塑料伞增加了 GPS 机能的未来机械。不管遗忘在哪里都可以找回来。但是伞的开关按钮是与 GPS 开关连动在一起，所以如果伞不一直保持撑开状态，就无法做到实时探知。（琉华子：从成本上考虑，买把新的伞更便宜……）

[10 号机：びっくりメガネちゃん（惊奇眼镜酱）]
在眼镜上追加了录像摄像头，并实时将 3D 影像投影到镜片上的电子机械。戴上它眼前看到的景象虽然并没有什么大区别，但在需要观察周围的时候可以用来隐藏自己的视线。

[11 号机：バーローのアレ（呆子的那玩意儿）]
在滑板底部装备上一瓶可乐，需要的时候打开可乐往其中投入一颗曼妥思，以产生爆发性的推进力。发明灵感来源于『名侦探柯南』中柯南所使用的太阳能滑板，名称捏他也是来自柯南的口头禅“バーロー”。//

可一目了然的是，目前开发完成的新作依旧是一些毫无用处的破烂，冈伦只剩下两个希望：一是真由理带来的情报：她在『メイクイーン』打工时，一个常客告诉她愿意打包买走部分“未来电子机械”；二是红莉栖正在开发中的第 12 和 13 号机。

由于红莉栖霸占着 lab 的开发室不准人打扰，冈伦在无聊之中要求桶子用 lab 现有的器材制作一个能够干扰秋叶原地上电视信号的装置，便离开 lab 打发时间去了。在外晃悠途中他得知原本因陷进广播馆顶端而引起极大骚动的“人造卫星”在这个世界线上并不存在。而楼下“凶神恶煞”的店长在今后几天要与女儿外出旅行。

第二天傍晚，他回到 lab，红莉栖告知他 12 号机完成了。

尽管这是新作中最像样的作品，可目前还存在缺陷——开关只有 ON 而没有 OFF。冈伦和红莉栖试着戴在手腕上后却阴差阳错的按下了开关……这样下去，两人只能紧贴在一起度过数天时间，要么等待装置判断两人“心灵相通”，要么等待装置的太阳能电池耗尽。面对这令人绝望的境地，两人同时想到了利用 D-mail 改变过去。

TIPS



[12 号机：だ～りんのばかぁ（达令是笨蛋～）]
成对的手表状的装置，红莉栖称其为“爱情测定器”。双方各自带在手腕上，只要按下开关，当两人吵架、情绪高亢，想要强行取下或是两人分离 1 米以上的时候就会发出电流，只有两人牵住手电流才会停止。而当两人“心灵相通”的时候，装置会自动解除。命名捏他……电击与达令的组合肯定是来自『福星小子』了。

以上便是作品共通路线的大致内容，玩家在此刻要选择是否发送 D-mail，发送什么内容的 D-mail 来决定进入哪条路线。如前文所说，不管哪条路线里，故事里都没有 SERN，时间机器，恐怖组织等等沉重的话题，身为厨二病的冈伦在这里将不再为阴谋和悲剧烦恼，与（约）六位少女分别展开不同的甜蜜现充生活。或许制作者们是想让我们这等卢瑟通过扮演冈伦去体验这中二放闪光弹的快感，但——他们似乎不知道，玩家在这里也是被同为宅人同为中二的冈伦闪瞎狗眼的受害者……



各路线被害报告

FROM『STEINS;GATE』TO『HIYOKURENRI NO DARING』

桐生萌郁线 KIRYU MOEKA

◎世界线变动率：3.600104%

◎仇恨度：85



冈伦通过电话烤箱发送了“停止开发电子机械”的 D-mail 后达到的世界线上，众人不得不思考别的方法来解决资金问题。在得知某在线动画网站上的“唱唱喜欢的 anisong”企划会发放巨额奖金后，冈伦便决定让 labmen 组建一个乐队去参赛。桶子负责架子鼓，铃羽和助手是吉他手，菲利斯担当键盘手，真由理只会玩手鼓，琉华子负责和声，冈伦自己则是贝斯……这群人中间只有菲利斯和铃羽有音乐经验，可谓前途多舛，不过最要命的还数他们的主唱竟然是连与人面对面说话都有困难的重度手机依赖症患者萌郁！——据说这用抽签决定的。第一次练习中，这位指压师丝毫没有要唱出声的意思，而是爽快地配合着旋律将歌词写进短信发送出去。在冈伦的追问下萌郁总算坦白了自己变得不敢说话的原因：她曾经因为痛苦的经历，一度产生了求死之心。那时正好被显像管先生所救，从那之后才渐渐开始了新的生活。得知这比想象中沉重得多的真相之后，冈伦决定首先将萌郁打造成一位“独当一面的歌姬”。

这条路线中，冈伦通过协助萌郁的杂志工作逐渐走进了她的生活，而在一旁观望着众人的显现管先生天王寺，也希望萌郁能在他们的帮助下走出阴影。经过近一个月时间的练习，在截稿前，众人的乐队总算能勉强完成一首歌的演唱，但却因为萌郁唱错一句词而最终失败。尽管众人都表示大家在这段时间中留下了美好的回忆，结果并不重要，但萌郁还是因自责而失落无比。

纯粹的安慰并不能解决她的心结，正如她自己正撰写着一部高中生题材的手机小说『あたしの虹（我的彩虹）』——其中的主人公颓废而消极，认为自己是多余的存在，但内心一直希望有人能够帮助自己树立生活的信心和勇气，而这正是萌郁对自己的印象。明白这一点的冈伦告诉她，她与小说中“可怜的女主角”不一样，现实中很多人都需要她。于是始终面不改色的少女在纵情痛哭之后总算露出了温柔的笑容。

当然，其后在面对 labmen 们的夸奖时，萌郁害羞地躲到冈伦的背后从而引发的集体洗刷冈伦的事件，又是另一个新的开始了……

「谢谢你，冈部君。能遇到你，太好了。真的太好了。从今往后……也请多多关照呀——萌郁

PS：今晚也煮好杯面等着你」

“至少要吃点像样的东西……比如你亲手做的之类”

——谁来把这俩拖出去埋了呀魂淡！











漆原琉华子线 URUHARA RUKA

◎世界线变动率：3.667293%

◎仇恨度：???

发送了内容为“12 号机很危险”的 D-mail 后所到达的世界线上，虽然逃过了 12 号机带来的噩梦，却跳进了另一个火坑——在这个世界线上，他竟然与琉华子（男）成为了恋人。尽管冈伦无法否定自己时常会对琉华子（男）“心动”，但他并没有走上基腐之路的打算。他本来打算趁早向琉华子坦白自己没有那份心，却一再因为琉华子的少女情怀而不断拖延。

其后，冈伦破天荒地目睹了一条巨大的飞龙飞过头顶，但是周围没人相信他，唯有琉华子不曾怀疑他所说的话，并听从冈伦每天坚持练习所谓的“清心斩魔流”以封印飞龙。更不可思议地是，琉华子还从神社的宝物库里找出了写有修行方法的卷物，于是两人一起展开了猜手势，二人羽织等破天荒的修行。最终在卷物上预言之日，两人相互鼓励着打倒了飞龙，而冈伦也在这一天迈出了常人无法跨越的一步 -_|||

只不过冈伦其后才知道，出现在他眼前的龙其实是助手用新发明通过手机信号将影像直接输入他的大脑后，他所看到的幻觉。而琉华子神社里的那些卷物则是琉华爸爸年轻时中二病发自己写下的……









菲利斯线 FARIS NYANYAN

◎世界线变动率：3.182879%
◎仇恨度：75

用 D-mail 发送了“停止开发 12 号机”信息的冈伦所到达的世界线上，菲利斯和真由理所在的女仆咖啡店『メイクイーン』由于连续有人辞职而正面临人手不足的问题，两人都因此忙得不可开交。次日，自称是“驰名世界的超级制作人，高端设计者，降临到秋叶原来的黑色贵公子”的“THE 4℃”出现在众人面前的时候，冈伦才意识到这不只是『メイクイーン』的问题，甚至可以说整个秋叶原的女仆咖啡行业都面临的一大危机——『第三次秋叶原女仆咖啡店战争』(菲利斯称)。



原本 4℃是靠着为饮食店做设计为生的人，最近通过花言巧语笼络了大手集团当自己的后台，并一举进军女仆咖啡业。在他经营的店里，不但用其他女仆咖啡的数倍工钱挖来大量人气女仆，还让大量各类现役女星，偶像，艺能人在店里担当女仆。非但如此，他还在店内提供各类擦边球和卖肉服务，并利用后台强大的资金来源，提出其他店无法比拟的超低价格——于是理所当然地博得了爆发性的大人气。别的无法经营下去的店面渐渐被他买走，以至如今秋叶原几乎所有女仆咖啡都与 4℃有染，就连『メイクイーン』的女仆们也受到 4℃的威胁纷纷辞职。玩过原作的玩家应该知道，菲利斯家历代是秋叶原有名的资产家，只要她愿意完全可以用 4℃相同的方法赶走他，但深爱秋叶原文化的菲利斯绝不愿意承认 4℃那些纯粹为了赚钱而开起来的店是女仆咖啡，决定在『メイクイーン』与他对抗到底。冈伦得知这一切后立刻宣布展开“爱和丰收的女神”作战。



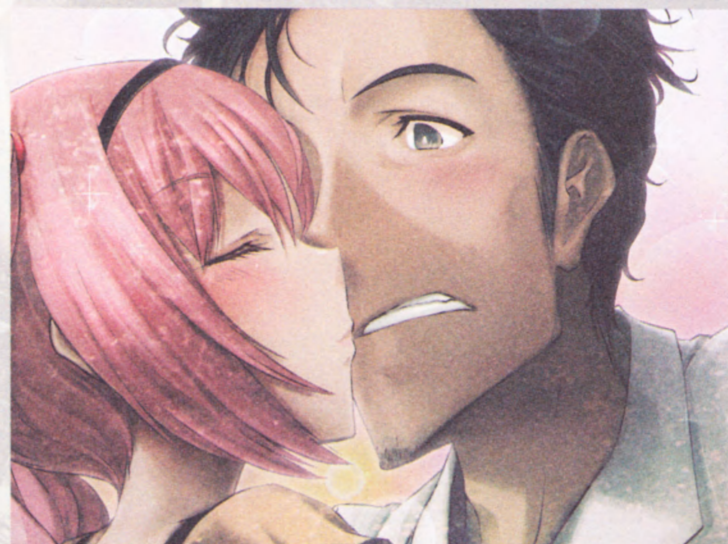


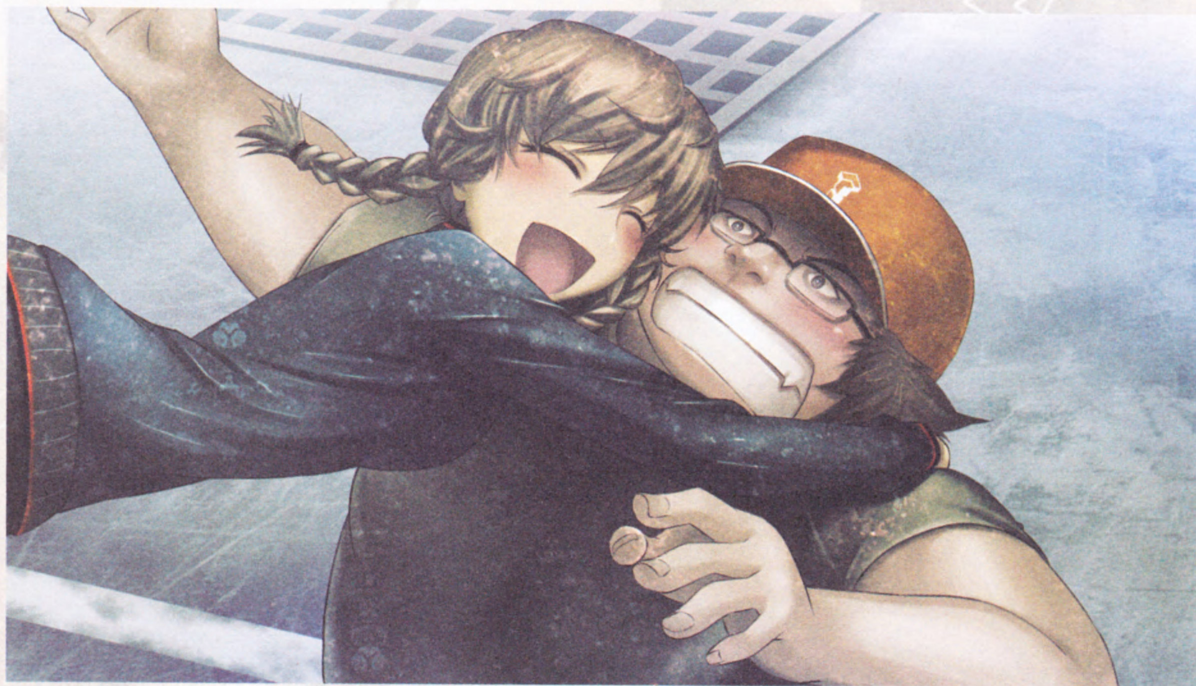


这条路线中，众人不但协助菲利斯为店做宣传，而且 labmen 全员都会穿上制服在女仆咖啡店中工作。且不说被作为头号卖点的“伪娘”琉华子，连助手都穿上女仆装扮演ドＳ女仆，冈伦同学更被迫装扮成“黑执事”引来成群的腐女。经过他们十几天的努力，『メイクイーン』的经营状况渐渐好转起来，而为了能让菲利斯放松放松，冈伦抽空找借口带她外出散心，这时菲利斯才第一次摘下头上的猫耳，以一个普通的女孩子——秋叶留未穗的身份出现在冈伦面前。

她从小在财产和权力的斗争中孤单成长起来，尽管她明白真由理等 labmen 一直在真心帮助自己，但她对于“友人”的存在始终感到不安，于是往往为自己挂上猫娘“菲利斯”的面具与他人交往。但是这一次冈伦让她明白了自己也有值得信赖的同伴，她不用再思考怎样才能不再失去。其后，即便面对来到店里找茬的 4℃，众人也亮出了一直以来在暗中努力的成果，揭露了其恶德手段和逃税的记录。









阿万音铃羽线 AMANE SUZUHA

◎世界线变动率：3.372329%

◎仇恨度：50+50

发送“D-mail 实验要慎重”的信息之后的世界线上，冈伦首先面对的是打工战士铃羽向自己询问桶子的情况。当众人开始猜测铃羽是不是对桶子有意思的时候，冈伦又正好目击到铃羽紧紧抱住桶子的一幕。尽管铃羽本人仅仅是对桶子表示感谢，但对女人没有任何免疫力的桶子却因此被她迷得神魂颠倒，丝毫听不进冈伦的劝说，甚至极具优越感地摆出人生赢家的高姿态，嘲笑冈伦对他羡慕嫉妒恨，连曾经一直很萌的菲利斯他都不再放在眼里。

其后铃羽向冈伦自爆了自己是桶子的女儿，是个未来人的真实身份，不过在本作中她从 2036 年来到这个时代并不是为了拯救世界危机，而是寻找一些在未来难以入手的硬件设备。铃羽起初对桶子的误会表示不以为然，但得知桶子为了给自己买礼物而增加打工，决定不去参加 CM 的时候，她才大惊失色。因为她的父母正是在这一届 CM 上相识的，如果桶子不去的话，很可能自己的存在也会消失。于是为了帮助铃羽，冈伦又动用了 labmen 全部兵力，想尽各种办法将桶子骗到 CM 会场，众人也目睹了桶子与铃羽的母亲——阿万音由季的初遇。

事件圆满解决之后，冈伦来到广播馆屋顶为打算独自离开的铃羽送行。可哪知两人惜别之后不到几十秒，时间机器再次出现在眼前，这次穿着野战服的铃羽一把将冈伦拉进了时间机器，与她一共返回了未来……











椎名真由理线 SHIINA MAYURI

◎世界线变动率：3.130238%
◎仇恨度：99

若发送了“D-mail实验要慎重”的信息，并在之前通过与人物之间的短信达到一定条件，便能进入真由理路线，我们可以看到真由理穿着校服来到lab，展现出原作中几乎被玩家和作者遗忘的高中女生的一面，中途还有数名labmen一起前往水上乐园的杀必死，让我们体验了不少lab较为平淡的生活细节。

另一方面，这条世界线上，冈伦等人并没有对电话烤箱做进一步改造，还保持了电子烤箱的形态。冈伦弄明白陷入资金困难的原因是之前反复的D-mail实验令他们不得不面对巨额的电费账单，而该世界线上的真由理并没有遇到愿意买走电子机械的客人，所以问题又回到原点。众人正在商量对策的时候，真由理突然提出想再造一个自己出来，虽然大家都对她的提议一笑置之，但她本人却没有放弃，买来装有录音器的布偶和一些布料，想要亲手做一个“机器真由喜”。

一直认为自己身为labmen却帮不上冈伦什么忙的真由理，并不安于单单做一个什么都不用做的“人质”，她希望能为大家，为冈伦贡献一些力量。她背着冈伦接下了由萌郁介绍来的杂志模特的零工工作，打算用工钱来支付电费。得知消息的冈伦赶到拍摄现场，穿着盛装的真由理出现在她面前，让他不由得刮目相看。不过，这个时候他还没有发现少女那些不太寻常的征兆。就如其他无数个GALGAME中的青梅竹马一样，一方总会认为另一方是自己日常生活的一部分，对方陪在自己身边是理所当然，从来没有想过分别。冈伦意外地得知了真由理家可能将搬到北海道去的消息，真由理告诉他自己并不会跟着一起搬走而会留在亲戚家上学之后，他才松了一口气。对于身经百战的阿宅们来说，这很明显是一个被用惯的套路。少女为了掩饰自己的悲伤而对少年说了谎，并暗暗地准备给少年留下能代替自己陪伴其身边的人偶。





真由理奶奶的忌日这天，冈伦来到墓地找到了独自哭泣的真由理。在十年前的这个地方，冈伦为了挽留住那个像是要被过世的奶奶带离这个世界的少女，把她当做人质仅仅抱在怀里。而十年后的今天，在任何场合都不见棺材不落泪的冈伦，总算向真由理说出了自己的心意，希望真由理不要离开。他明白自己总是搞不懂真由理内心在想些什么，想不懂她想要些什么，但他决心从自己力所能及的部分开始，一点点实现一直陪伴着自己的少女的愿望。



——我们且不说这一系列事件中，冈伦经历的一个又一个现充爆发的烦恼如何勾人嫉恨，后来labmen满面笑容的恭喜两人的同时，自然少不了对他们戏弄一番，桶子那一句“生了女儿要取名黑猫”想必点燃了无数卢瑟心中的爆点——果然还是来自阿宅的闪光弹才是威力无穷的！

牧濑红莉栖线 MAKISE KURISU

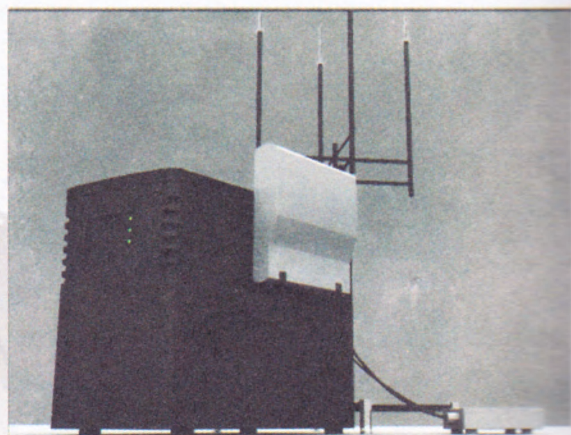
◎世界线变动率：3.406288%

◎仇恨度：70

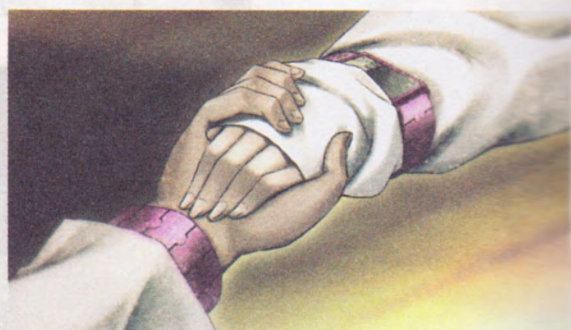
因为冈伦一直对发什么内容的 D-mail 而犹豫不决，过了发送 D-mail 的有效时间段，两人只得在 lab 待了一个晚上。可是等到第二天中午，进入有效时期段，他们不管重复多少次工序 D-mail 依然无法成功发送。这其实是因为显像管先生外出后，打工战士没有开店，于是楼下的大电视没有开启造成的，不过这条世界线上的众人并不知道这一点。无计可施的红莉栖最终只能放弃并妥协，与冈伦一起回到自己停留的宾馆，在那里与冈伦度过了同床共枕的数天。只不过在 12 号机的强制作用下，这两个傲娇总算吃一堑长一智，知道怎么去配合对方的言行。而正当这个问题还未解决，他们又不得不面临另一场风波。







冈伦要求桶子制作的信号干扰装置（14 号机）完成了，为了在干扰地上波电视信号之后播放别的内容，这款机械连接了一块用于存放数据的硬盘，此外，桶子为机器设计了定时功能，将会在数天后的某一时刻自动运转。这时助手才发现，桶子使用的硬盘是自己正在开发中的 13 号机的一部分，13 号机能够通过形似耳机的信号接收器将人脑内的影像转存为影像数据。之前，冈伦在不知情的情况下曾将接收器套在睡得正香的助手头上，这样一来一旦 14 号机开始运转，那么当时助手做的梦就会在秋叶原所有连接着地上波的显示设备上播放出来。更糟糕的是，当众人知道现状的时候，lab 所有的电子机械产品都已经被真由理介绍的客人买走了。看到助手仿佛世界末日到来一般的表情，冈伦果断召集了 labmen 一同寻找那位客人的下落。经过几天的寻找，同伴总算帮他们找回了 13 号机，不过冈伦与助手却在最后时刻被 4℃及其手下缠住，由于两人无法分开太远，没办法顺利逃脱，冈伦只得挺身护住助手，自己受着拳打脚踢。就在这时，不知是在危急中恋人的心意真正相通，还是电池耗尽，12 号机自动解除了装备。





尽管逃离了追打，12 号机的麻烦也解决了，但是他们最终没有来得及停止 13 号机。只不过各大屏幕上播放出来的并不是冈伦想象中的危险内容，而是看似他自己和助手的两个人卿卿我我的片段——这难道就是助手当时的梦境么！？面对这公然羞耻 play 一般的情景，两人恼羞成怒地又一次争吵起来。这时真由理为了让两人言归于好，又悄悄地将 12 号机戴在两人手腕上，按下了开关。于是，新一轮的（亲密接触）就这样开始了。即便到了这个时候，可恶的中二脸上露出的还是极不情愿的表情，你不愿就换我来呀！





闪光弹拆解报告

FROM『STEINS;GATE』TO『HIYOKURENRI NO DARING』



看完被害报告如果各位也跟笔者一样被强迫刷满了仇恨，那么我们也就可以回过头来对这颗闪光弹稍作解析吧。

从结论上说，『比翼恋理』作为一款FanDisc性质的作品，一般玩家不管是想看冈伦中二也好，看助手傲娇也罢，在这款作品中都可以得到满足，但是它能留下的值得回味的内容却很少。这与一年前的『CHAOS；HEAD らぶ Chu ☆ Chu』的评价几乎是一致的，不过同为科学AVG系列的FanDisc，这两款作品还是存在很明显的区别。『LOVE chuchu!』设定在本篇结束之后，可以算得上是正统续篇，不过原作中姑且还算正经的女主角们在这款作品中都像发情了似地连续倒贴，作品以在无厘头中连环爆出各种笑料为卖点，并未对原作进行更深的挖掘，还有更重要的一点是这Fandisc的共通线远远长于个人线，可以说每条路线的展开都差不多。而『比翼恋理』则正如前文介绍的那样，事件的起始点设置在原作的中途，故事讲得是“另一种可能性”，可以称为外传。剧中出现的人物基本上也是以原作中的形象为基础，并做了一定程度的延伸，而且本次的共通线非常短，进入个人线之后又会分别展开完全不同的故事。总的来说，尽管『比翼恋理』游戏时间并比不上『LOVE ChuChu』，但内容丰富程度上反倒是更胜一筹。

在STAFF方面，音乐并没有太多可说，继续由阿保刚负责BGM，志仓负责歌曲。由于作品风格大变，日常风格的BGM也相应增加，主题曲也变成了一首电波歌，不过这主题曲倒是有点意思。演唱这首『La ＊ La ＊ La ラボリューション』的是一个由志仓和桃井はるこ一同担任制作人的偶像组合“アフィリア・サーガ・イースト”，其成员是从目前正在日本急速发展的以“魔法学园”为主题的咖啡连锁店“アフィリアグループ”中的店员中选拔出来的，从各种意义上充满了宅味。而在

画面上有一点很容易引起误会：『比翼恋理』并没有担任人设的 Huke 直接参与，他连作画监修都不是（佐佐木睦美为 KID 系作品担纲人设的时候至少还会做下监修……）。本次是由 5pb 的画师松尾ゆきひろ氏担任原画，因此整体更有“KID”的感觉了，不过上色与原作相同，依然是由株式会社カラフル的成员负责，所以画面整体效果上看不出明显的异样感。（换句话说，只要能做出这种颜色就根本用不着 Huke 出面 –_lll?）

重点的剧本也存在比较容易误解的问题：担任本作剧本的并非是创造了本篇传奇的林直孝林大官人（变态），他本次只担任了剧本监修一职，而真正执笔的是『秋之回忆』系列玩家相对熟悉的两位写手たきもとまさし和安本亨，他们最近就曾在『秋之回忆 7』中做过搭档。たきもとまさし在本作中负责指压师、菲利斯和真由理线，而安本亨则负责助手、琉华子和打工战士线。

结合上面的被害报告，再看看这剧本分配，我们不难看出两个写手擅长和偏重的内容不同。前者负责的路线中有明确故事核心，剧本也是在对原作不足的部分进行补充。指压师战胜过去的阴影，菲利斯对宅文化的热爱，真由理作为青梅竹马的恋爱……这些都是相对正经而严肃的话题，通过这些延续了原作线索的情节，作品在一定程度上深化了人物形象。特别值得单独一说的是指压师萌郁的故事。在去年的某文中，笔者曾经提到过，担任原作剧本的林直孝为了让更多玩家能够接受，而没有在游戏中准备站在敌人立场上的萌郁结局，而是在后来通过广播剧的原创故事补完了对人物的塑造。并且在游戏制作完之后的多次访谈中他都表示就算推出 Fandisc 也不会考虑萌郁的戏份……

然而或许是玩家们反响强烈，这厮在策划『比翼恋理』的时候便向两位写手明确提出了要补充萌郁这一块儿。不过由于先前对萌郁的个人设定几乎是空白的状态，本作很多内容——譬如生活邋遢，平时三餐都吃泡面等等都是全新设计的。然后，在原作中站在悲剧中心位置上的真由理，在这张 Fandisc 则好好利用了她青梅竹马的属性为我们带来了一款甜蜜



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『世界線のクロッシングー－世界线的交汇点－』
作者：NinEo 提供：伊美莉亚
出品：KIDS FANS CHANNEL+Lazy Apple

蜜的普通恋爱故事，这也算是对她的 FANS 的一种补偿吧。玩家们对这条路线普遍给出了较高的评价，笔者也认为这是『比翼恋理』中最有味道的部分，就连林直孝也在访谈中做过强烈推荐。另一方面由于たきもとまさし在去年才创作了『秋之回忆 7』，配合着阿保刚的音乐和同一套系统引擎，这条路线让人颇有在玩『秋之回忆』的感觉 –_lll。

总的来说，这三条路线包括凝聚了精华的真由理路线在内，虽然剧本长度都显得有些不足，但也算是回应了 FANS 的需求，得到的评价还算不错。而安本亨负责的另三条路线同样是选择了 FANS 所关注的话题，但却是试图完



全从另一个角度满足 FANS，各种无厘头和不能去推敲的情节连贯起来组成一段段闹剧一般的日常，故事所营造的是完全不同的欢乐气氛。不管是想看助手变态淑女的自爆，还是桶子与老婆相遇的瞬间，还是面对伪娘的"寻找真我"之路……对于喜欢看欢乐剧的朋友来说，这三条路线大概会更合口味一些，只不过这三个故事皆是你明知这群人一直在瞎胡闹白费劲，却不得不陪着他们浪费感情，笔者实在无法消受这种把搞笑放在首位不顾其它的风格。不过，正如前文所述，这种风格其实是源自『LOVE chuchu！』，或许要怪就得怪头没开好吧……

尽管剧本风格上两位写手差别巨大，不过游戏中的人物形象倒是基本保持了一致，没有出现不同路线中角色暴变的情况——不过这只是就『比翼恋理』这款 Fandisc 来说的情况，若和原作相比，我们可以发现大多数人物的个性表演显得有些过度。最为突出的是琉华子，很多玩家都表示对这完全失去矜持的伪娘吃不消 -_lll 这其实也不能全怪两位写手，游戏本篇中林大官人为大多数取向正常的阿宅们准备了男变女的提忒结局，竟然在事后遭到志仓的白眼。的确也有不少意见表示"保持男性或许更有趣"，然而若要各位看一部严肃的搅基剧可能又会出现另一番牢骚，于是林直孝便在策划期间强烈要求利用欢乐剧的舞台来给琉华子来个另类的大变身。只不过的确是过度了一些：不管哪条路线中他都像是被谁打开了脑子里的某个开关似的基情全开，别说是"少女怀春"，这已经快到花痴的地步了。相比之下其他主要角色的表现就是主题变化的同时带来的可以说是必然的变化，完全在情理之中，倒是原本没几个戏份的配角 4℃这次完全演起了反角。如果说冈伦的中二是那种令人想去嘲讽捉弄他的二，那么 4℃便是看了会让人不禁怜悯却又不得不退避三舍的"二"（那句标志台词"碰到这漆黑的绝对零度，你会烧伤的哦"实在二到让人脚发软……），本次他的偷奸耍滑，不正当竞争，小混混行径等等变本加厉，彻底成为一个招人厌的角色，不知道还有没有人投票中把票投给他了。

另外，既然延续原作前四章的日常生活是本作的卖点，那么各种宅属性的话题和吐槽必然是不可忽视的内容。而这方面在两位写手的努力和林大官人的监督之下，的确做的不错。冈伦那中二风格的命名，桶子等人时不时蹦出的宅捏他和网络俚语，甚至菲利斯那毫无逻辑的妄想，都与原作保持了相同的风格。不过，毕竟故事设定的时间是 2010 年夏天，当我们拿到游戏的时候已经是 2011 年的夏天了，在处理这些话题的时候，众人面临了一个时效性的问题，最终是按照"有趣就收录"，"太新的不行"两条原则做了统和。因此我们可以看到桶子在用掌机"与心爱的乃乃酱在热海亲亲"，也能看到"大丈夫萌大奶"，这样大家喜闻乐见的捏他。

说了这么多，最后如果要对『比翼恋理』的价值做一个总评的话，那么便是：由时空系 SF 剧变为了一个平庸的恋爱剧。如果你喜欢原作又有 XBOX360 主机，可以花个不算贵的价格买来开心一把，只要不抱太高期待就不会觉得有什么损失，但是只玩了 PC 或 PSP 版的朋友就没必要专程为了这款 FANDISC 买主机了，你们需要做的是带好墨镜去拍肩安慰一下被闪光弹正面击中的同胞们～。





新作与展望

FROM『STEINS;GATE』TO『HIYOKURENRI NO DARING』

前不久志仓在推特上宣布，『SG』游戏本篇各个版本的累积出荷量达到了 30 万份，这对一款 GALGAME 来说已经突破天际的数字，而且就连『比翼恋理』也在首周卖上了 3 万，目前已经没有人能否定『SG』为 5pb. 带来的成功。这种成功除了作品品质的优胜，同时也是商品战略的成功，从这一点上来看，将 5pb. 一手培养壮大的志仓的确要比只懂得兢兢业业制作游戏的原 KID 社长市川和弘精明得多。

在今年 4 月 5pb. 官方公布了将与从事声优培训、网络放送等业务的 AG-ONE 公司对等合并时，不少 FANS 手里都捏了一把汗——“莫非旧 KID 的悲剧会再次发生？”实际上只要多了解一些志仓的为人，我们就可以知道，他是一个不愿意坐在别人下手位置的人。后来的正式发表也证明了这一点：两大公司合并组建新公司 MAGES.，5pb. 虽然解散，但原公司两大主要业务部门 5pb.Records 和 5pb. Game 保留，继续由志仓全权管理，不但如此，他同时还担任新公司的社长——换句话说，成立新公司后，志仓的权力变得更大，可以涉足的领域也就更多了。

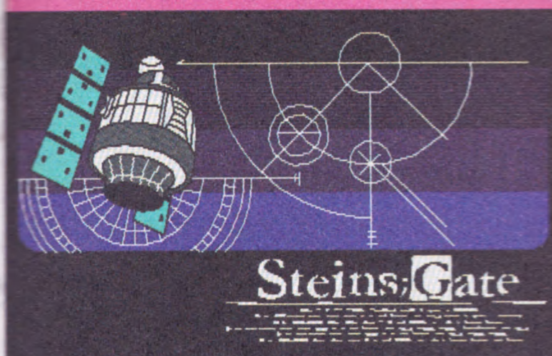
志仓在某杂志的专栏中明言道，有 MAGES. 他就可以尝试更多的东西，而且只要他还是社长，那么整个公司的方针就由他决定。在这里我们且不说同样代表了浓厚个人意志的 iOS 版『SG』，MAGES. 公司成立不到数月，另一个在志仓直接作用下诞生的产品——『Steins；Gate 8bit』亮相了。

这款志仓以 MAGES. 之名进军 PC 平台的作品，已经不是能用“异色”或是“怀古”能够形容的了。官方宣传说他们的想法是用现在的技术制作一款 30 年前的游戏，因此游戏画面采用的是比 FC 还粗糙的点阵，而声音则是流行于同一年代的 FM 音源——注意，这两处都没有“风格”二字做修饰，作品将完全重现当年的 AVG 游戏。另一方面，游戏进行方式也同时复古，回顾当时输入指令推进剧情的方式。想必看这本杂志的朋友大概都没有接触过那个年代的游戏，不过若说起 90 年代中前期的 PC98 时代，或许会有些印象。譬如『YU-NO』,『同级生』等元祖 GALGAME 中，在各种场合都会要求玩家选择“对话”，“查看”，“搜索”，“移动”等指令进行游戏，现在游戏剧本中早已被设定好的行动在当时全部得手动选择。而在比 PC98 时代更早一个世代的游戏里，这些指令都需要玩家自己输入，某些场合输入错误还会立刻 GAME OVER。关于这一点，其实在『SG』本篇制作时，志仓就曾想过要再现这种游戏方式，但是那样做会让游戏的难度提升几倍，比志仓（40 岁）年轻一个世代的林大官人无法接受，在他强烈抗议下才没有实施，而本次的『8bit』志仓则表示会全力再现当年那噩梦般的游戏经历。

在剧情方面，『8bit』讲的是本篇最终结局，冈伦到达了世界线“命运石之门”后的一天，他突然再次到一阵目眩——世界线又发生变动了。同时他收到一条来自 2025 年的一条 Dmail，未来的自己告诉他：2010 年存在于秋叶原的唯一一台 IBN5100 被一个代号为“疾風迅雷のナイトハルト”的人得到，由此，世界的各种支柱产业将全被“萌文化”所代替。15 年后的未来，世界将面临无数国家和宗教都败在“萌”面前，并逐渐分崩离析，这毫无

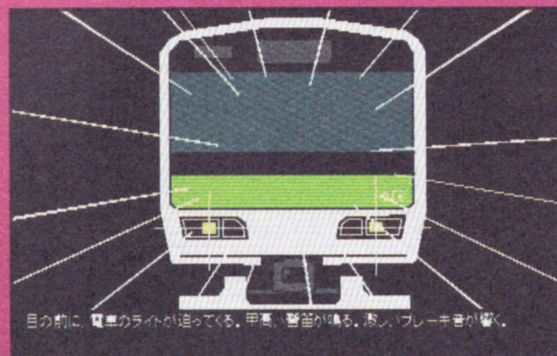


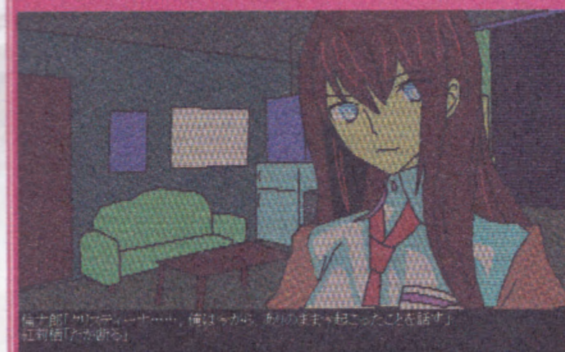
图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『彷徨の观察者』
作者：pen 出品：Ai 钻头社 提供：Ai 钻头
http://hi.baidu.com/aizt_tk#













疑问是第三次世界大战或是反面乌托邦都无法比拟的噩梦。于是冈伦便不得不再一次召集labmen展开了寻找IBN5100的行动……

熟悉科学AVG系列的朋友应该知道"疾風迅雷のナイトハルト"是『CHAOS;HEAD』的主人公西条拓己在网游中的称号，不过在『SG』相关的某部小说中，官方已经有过利用这称号作假的前科，所以目前也难以判断是否是同一个人。另一点，在到达"命运石之门"这条世界线之后，冈伦已经将电话烤箱完全破坏掉，于是这一次他无法再像以前那样不停砍掉重练……从这故事简介来看，的确浮现出比较有趣的几点，不过因为这故事就产生想要试试的想法的朋友们，笔者在这里劝你先去官网下一个试玩版，虽然这试玩版如果知道玩法只需要5分钟就会结束，但对于测试你能不能玩下去，绝对是立竿见影的。

咱们就举一个简单的例子：试玩版中冈伦刚刚在电车上收到Dmail，下车后在站台上遇到小鞠，其后会出现要求玩家输入简单的英语指令，笔者反复尝试了"look"、"talk"、"search"等指令，琢磨了很久才知道这里要输入"down"才能走出站台。如果在这时你尝试输入"run"、"left"或是"back"冈伦立刻会因为脚下打滑而跌下站台，被飞速驶来的电车撞死……

在玩过了试玩版，进一步理解了志仓的用意后，笔者不能不说这想法有趣，也不得不承认志仓的行动力，但最基础的疑问依然无法消除——这款标价5040日元的上上上个世代的游戏，究竟是想卖给谁？用一句时髦的话说，志仓是在下一盘很大的棋，而这『Steins;Gate 8bit』只不过是这盘棋的第一步而已。▲



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：「世界線のクロッシングー－世界线的交汇点－」
作者：究金 提供：伊美莉亚
出品：KIDS FANS CHANNEL+Lazy Apple



世界線のクロッシング

·世界线的交汇点·

- 主题：命运石之门/Steins;Gate
- 规格：大16开 46P 插图本
- 价格：50RMB/80RMB
  (本+海报x2+Labmem徽章x8）
- 制作：-LeMuRiA- x Lazy Apple
- 绘师：究金/AUER/NinEo/IHET/芸/Domotolain/水树/kino/梦也/スカイ/blueman/misaki/Dsakuraff/Kaede_no_angel
- 通贩：http://shop33220457.taobao.com

已发售，直参/寄卖展会情报请关注天窗

Sample: Domotolain/Dsakuraff/水树

集合KID/5pb./Regista知名游戏音乐remix

- CD1: Eternal Memories：含秋之回忆/秋之回忆2nd/Close to/Monochrome/龙刻/Myself;Yourself/Secret Game等游戏曲目
- CD2: Lost Mobius：含Never7/Ever17/Remember11/1/0/Steins;Gate等游戏曲目

首发：魔都CP9

帝都CDBJ6

Lem²U

-LeMuRiA- 3rd Music Collection



Sample: Domotolain

TO SAVE THE WORLD
AGAIN



XANADU v0.9No

MARE

Misfortune Subdues Small Minds

女性向美图大放送、女性向作品大专题、女性向游戏全解析……打造女性向视觉专门志

Otome Koi Emaki

乙女恋绘卷

双月刊

801彼女姊妹刊

定价：29.8元

10月上旬 全国上市

从内至外剖析『神学校』血泪情仇

创刊号独家揭秘『薄樱鬼』国内同人游戏

女性向超人气大作『遥远时空中』1-5完整专题

大容量4G光盘将各种资源一网打尽！

『Starry★Sky』精美图片赏析

128页全彩美图+女性向游戏最新情报+经典作品特别推荐

从动漫到GALGAME，从同人到VOCALOID，从资讯评论到文化研究，打造最全方位的宅音乐专

二次元音乐

Two Dim ensions

封面作者：亚音

出自：『世界·旅行』

定价：24.8元

十月初上市！

十月号

同人乐团 Asriel 的音乐轨迹

C80 音乐扫雷大本场！

巡音 LUKA 美声名曲全攻略

奥井雅美×美郷あき专访

同人界的黑暗女王片雾烈火

『东方神灵庙』音乐评赏

『沙加』系列音乐回顾

东方系社团『岸田教团&The 明星ロケッツ』

『电击 G's』杂志音乐主题企划『LOVELIVE！』

如今看2DM的方式碉堡了！

我们的iPad版应用程序已经更新，增加了一些新功能，欢迎大家继续免费使用！近期还将添加更多的早期的二次元狂热和画刊，大家千万不要错过哦！

--欢迎给我们评论打分！



腐动漫、腐Drama、腐游戏、腐同人，有关"腐"的一切

二次元姊妹刊

801彼女

2011 10

RMB25.00

BL世界妄想

——探究BL动漫中恶搞的

本月

『夏目友人帐』之治愈系好青年——夏

花开彼岸，

——日本BL小说家夜光花

2011年春季夏季BL小说TOP20

全国制霸，基情

——经典回忆『灌篮高手』

本月声王子

蔷薇王子——诹访部顺一

Nitro+CHiRAL游戏公司

汇总赏析报告

豪华赠品！

①『世界一初恋』精美卡包

2『歌之王子殿下 真爱1000%』、『青之驱魔师』（万人妻基绘制）4开海报

3 大容量DVDROM一张

4『古剑奇谭』第二结局安装盘一张

DVDROM 大容量

本刊独家

女性向专访『古剑奇谭』之父工长

『古剑奇谭』第二结局大揭

『古剑奇谭』女性向同人作品大

卖声的☆王子殿下

——『歌之☆王子殿下』的JQ+全程音乐详

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

TWO DIMENSIONS MANIC

2011

10

第三十

零售价25

推广价2 元

封底故事

『世界线的交汇点』



ISBN 7-89471-414-5

9 787894 714145

二次元狂热 10月号（Vol.36）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　　《二次元狂热》编辑部

1 0 0 0 8 6



二次元狂热

10月号
2011 Vol.36

读者调查函

姓名		女·男	职业（学年）：	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

□是否公开信息

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所

□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　　　　　　）

2 购买本刊的理由

□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）

□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　　）

3 获知本刊的途径

□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　　）

4 对本期杂志的评价

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）

□河蟹子相谈室 □新作速递 □新作简评 □游戏研究 □本期特辑

□萌绘师 □东方专区 □人形评定 □二次元创造 □特别企划

6 本期最喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本期最不喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　）

希望杂志加上的内容（　　　　　　　　　　　　　　　　　）

7 最希望二次元的结构

□游戏（　%） □漫画（　%） □动画（　%） □专栏（　%）

□图片（　%） □COS（　%） □同人创作（　%）

8 对于3D（COS）内容的希望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

9 对于游戏剧情小说的希望

□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 一本高端杂志最重要的方面是

□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

11 常购买的动漫类杂志　（　　　　　　　　　　　　　　　）

12 东方增刊中您觉得有用的栏目（　　　　　　　　　　　　）

13 对于二次元狂热增刊内容的期望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）